特別付録『UNDERTALE』（『DELTARUNE』も！）CD再び

Nintendo DREAM

ニンドリ

毎月21日発売！

7

ニンテンドードリーム
vol.303/July 2019

特別付録
UNDERTALE™
+
deltarune™
ファンアンコールCD

直撃!! レトロカートゥーン開発秘話
Cuphead



特集ファイアーエムブレム

FIRE EMBLEM™ ファイアーエムブレム フウカセツゲツ 風花雪月

マリオテニス エース
アップデートQ&A 秘蔵絵コンテも公開！

チームソニックレーシング
レーサー&キーマン トリプルインタビュー

ファイアーエムブレム EXPO
ライブ&原画展 フォトレポート

ドラガリアロスト イベントメモリアル
FIRE EMBLEM つながる世界

Nintendo DREAM

ニンドリ

電子版について

はじめにご確認ください

● 紙の雑誌とは内容が異なり、一部の記事や画像が掲載されていない場合があります。

● 付属のアンケートハガキを使用した参加型企画、懸賞および読者プレゼントは、紙の雑誌を購入しないとご利用いただけません。

● 付録は電子書籍版には無い場合があります。

● 一部、誌面サイズが異なる場合があります。

以上をご理解いただき、お楽しみください。

ニンテンドードリーム編集部

CONTENTS



表紙は『ファイアーエムブレム 風花雪月』1枚絵。うざいイヌがややうざいですが、「Nintendo DRE」ではありません「DREAM」です。（実際の表紙からイヌがはみだすことはありません）

特別付録

UNDERTALE + DELTARUNE ファンアンコールCD

巻末の袋から取り出してお楽しみください。
また、内容の詳細はP28からの特集をご覧ください。

01～03：DELTARUNE おためしトラック
04～08：UNDERTALE アンコール
09～12：MUSICエンジン　オーケストラ





主要キャラクターと育成・戦闘

FIRE EMBLEM™ 風花雪月

ファイアーエムブレム フウカセツゲツ

12年ぶりに据え置き型ゲーム機での登場となった、『ファイアーエムブレム』(以下『FE』)シリーズの最新作。新たなキャラクターも含む主要人物たちに加え、舞台となる士官学校やバトルのシステムを解説。

主人公と、物語に深く関わる人々

本作の主人公は士官学校の教師。その役割が示すように、本作では従来の『FE』よりも「育成」に関する比重が大きく、ユニットを指揮して戦う戦闘パート、教師として生徒たちを導く士官学校パートの2つを進めていくことになる。ちなみに主人公の容姿は2つから選ぶことができ、デフォルトネームは「ベレス」「ベレト」となっている。



←盗賊に襲われていた若者たちを救う主人公



↑若者たちは、フォドラの三大勢力(右コラム参照)の次期主導者だった

Character 士官学校に招かれた新人教師

父の率いる傭兵団に身を置いていたが、襲われていた士官学校の生徒たちを救ったことで、ガルグ=マク大修道院に教師として招かれる。



ベレス(初期ネーム)
(CV:伊藤静)





ベレト(初期ネーム)
(CV:小林裕介)

システムの詳細に迫る



Nintendo Switch　ファイアーエムブレム 風花雪月

■任天堂　■7月26日予定　■パッケージ版、ダウンロード版ともに7538円(込)
■シミュレーションRPG　■ロールプレイングシミュレーション　■CERO審査予定
■プレイ人数:TVモード(1人) テーブルモード(1人) 携帯モード(1人)
■『ファイアーエムブレム 風花雪月 Fódlan Collection』1万778円(込)

Character　時を巻き戻す力を持つ謎多き少女

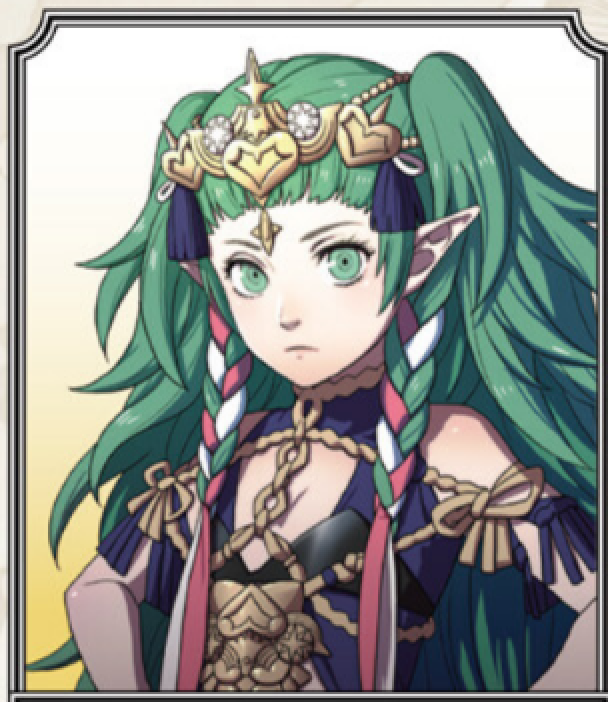
主人公の夢の中に現れる不思議な存在。時を巻き戻す力を持ち、その力で主人公を救ってからは、夢ではなく頭の中に住まうかのように語りかけてくる。ソティスは自身が何者なのか記憶を失っており、その正体は謎に包まれている。



⬅ソティスの存在に気付いているのは主人公だけのようだ



➡外見こそ幼い少女だが、その口調はまるで老婆のよう。年齢は判然としない



ソティス
(CV:黒沢ともよ)

STORY

平原を埋め尽くす軍勢、激しい衝突、戦いの決着。
そして、その後に現れる、ひとりの不思議な少女……

父・ジェラルトの率いる傭兵団に身を置く主人公は、毎夜の如くその夢を見ていた。
まるで誰かの記憶を見せられているかのような、心当たりすらない不思議な夢。

何度目かのその夢を見たある夜、主人公は盗賊に襲われている若者たちから助けを求められる。
賊の凶刃からひとりの若者を庇うため、咄嗟に身を投げ出したその瞬間。
周りをとりまくすべての時は止まり、主人公の目の前には、いつも夢の中に現れるあの少女がいた。

時を止め、巻き戻すことができるというその少女のおかげで、間一髪、死を免れたのだ。
「ソティス」と名乗るその少女は、主人公に力を貸し、導くと告げる。

ソティスの力で時を遡り、なんとか賊を退けた主人公は、救い出した三人の若者たちが
ガルグ=マク大修道院の士官学校の生徒で、
フォドラを三分する三大勢力の次期主導者であることを知る。
さらにはその能力を見出され、士官学校へ教師として招かれることになるのだった。

国ごとに分かれた三つの学級が存在する、まるでフォドラの縮図であるかのようなこの学び舎で、
一つの学級を選び、担任することとなる主人公。
生徒たちを導き、ともに戦いながら向かうその先に待ち受ける未来とは――?

これは、三つの国、三つの学級、そしてあなたの物語。

KEYWORD　フォドラの大地と三大勢力

千年以上の歴史を持つアドラステア帝国、寒冷な地を王と騎士が治めるファーガス神聖王国、有力貴族が共同体をなすレスター諸侯同盟。この3つの大国の均衡により、フォドラの大地は平穏が保たれている。



Character　歴代最強と謳われた主人公の父

主人公の父親で、過去には「セイロス騎士団」の団長を務め、歴代最強の騎士とまで謳われた。長く騎士団を離れていたが、主人公と共にガルグ=マグ大修道院を訪れることになる。



ジェラルト
(CV:大塚明夫)



⬅物語の発端となる出来事に主人公と共に居合わせた

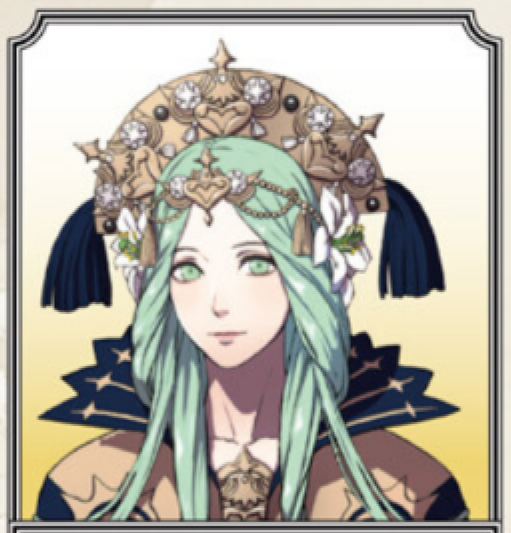


➡騎士団を離れてからは主人公と傭兵団を率いて旅をしていた。妻は他界しており、主人公にとっては唯一の肉親だ

主人公が導く3つの学級の生徒たち

士官学校には、フォドラの三大国ごとに分かれた3つの学級が存在する。それぞれの級長は各国の次期主導者であり、所属する生徒たちも、その国出身の者たちで占められている。この士官学校自体が、フォドラの現状の縮図とも言えるだろう。

セイロス聖教会の大司教・レアに招かれて士官学校の教師となった主人公は、この3つの学級の中から、担当する1つを選ぶことになる。



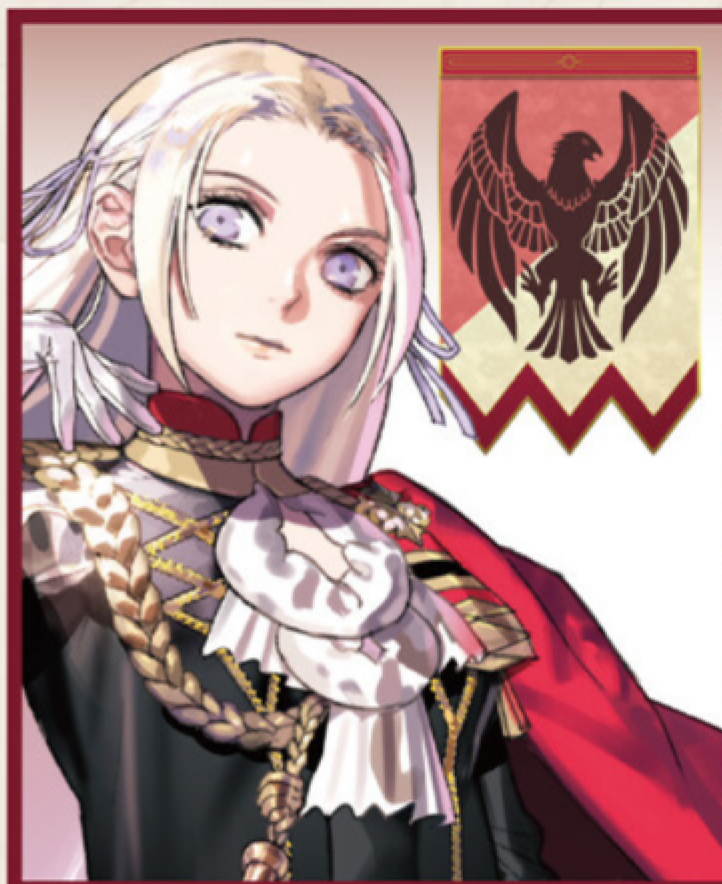
レア
(CV:井上喜久子)

Character 主人公を士官学校に招くセイロス聖教会の大司教

主人公の持つ資質を高く評価し、士官学校へと招き入れた大司教。ジェラルトが騎士団に属していたころから同じ地位に就いていたという。慈母のように穏やかに人々と接するが、教会に歯向かう者には容赦なく裁きを下す、厳格な面を持っている。



←「セイロス聖教会」については右コラムを参照



黒鷲の学級 アドラークラッセ

三大国の中でもっとも広大な領土を持ち、歴史の長い大国・アドラステア帝国の出身者が在籍する学級。「魔道」を得意とする生徒が多い。





紋章

エーデルガルト
(CV:加隈亜衣)

黒鷲の学級の級長で、本名はエーデルガルト=フォン=フレスベルグ。アドラステア帝国の皇女であり、さらには帝国の次期皇帝でもある。凛とした気高さと威厳の持ち主であり、常に周囲の状況や他者を冷静に見定めて行動する。皇族に伝わる「セイロスの小紋章」を持つ。



個人スキル：皇帝の血統
入手EXPが1.2倍になる



青獅子の学級 ルーヴェンクラッセ

王と騎士が治める北方の国、ファーガス神聖王国の若者たちが集う学級。武器の中でも、特に「槍」を得意とする生徒たちが多いようだ。





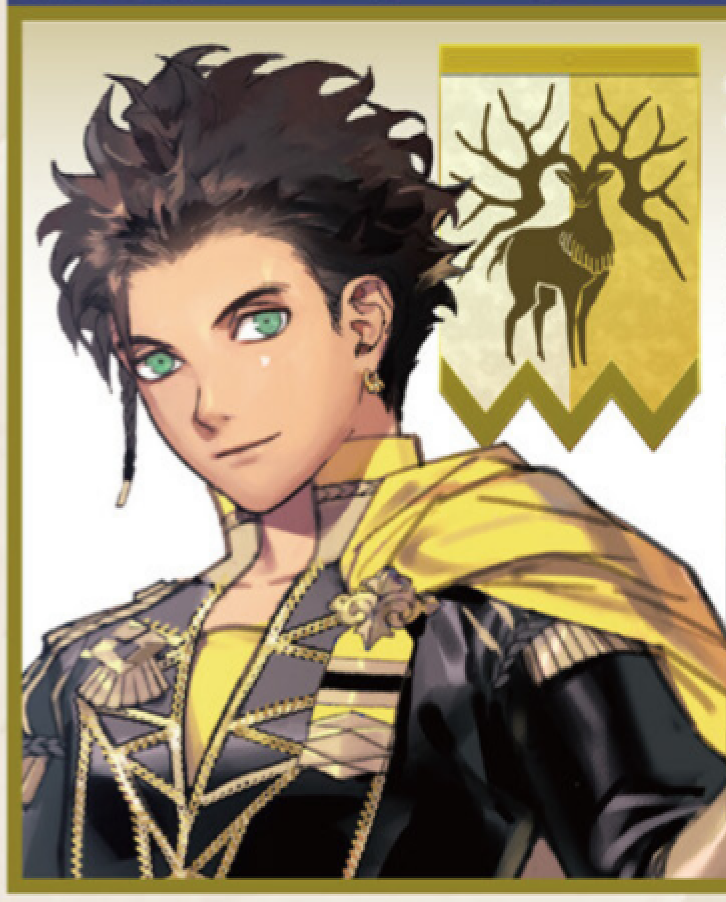
紋章

ディミトリ
(CV:石川界人)

青獅子の学級の級長、ディミトリ=アレクサンドル=ブレーダッド。ファーガス神聖王国の次期国王である。騎士道を体現するかのような爽やかな好青年だが、その明るさの中にはかすかな陰りを感じさせるという。フォドラ十傑の1人、ブレーダッドから伝わる小紋章を持っている。



個人スキル：王の血統
入手EXPが1.2倍になる



金鹿の学級 ヒルシュクラッセ

新しい貴族たちの共同体、レスター諸侯同盟出身者が集まる。他の学級に比べると、平民の生まれが多いようだ。また、「弓」を得意とする生徒も多い。





紋章

クロード
(CV:豊永利行)

金鹿の学級の級長、クロード=フォン=リーガン。レスター諸侯同盟の盟主である名家・リーガン家の嫡子であり、リーガンの小紋章を持つ。人好きしそうな笑顔の持ち主で、飄々とした態度を崩さない。その一方で自らを「猜疑心の塊」と評してみせるなど、どこか油断のならない一面も持っている。



個人スキル：盟主の血統
入手EXPが1.2倍になる

KEYWORD セイロス教と三大国

セイロス教は天上よりフォドラを見守るという女神を信仰の対象としている。開祖である聖者セイロスは、遠い昔の「英雄戦争」と呼ばれる戦いで"解放王"ネメシスを打ち倒し、フォドラに安寧をもたらしたという。セイロスはアドラステア帝国の建国にも尽力したと言われ、このことから帝国の国旗にもセイロスの紋章が入っている。フォドラの均衡状態の維持には、人々に広く信仰されるセイロス教が大きく影響していると言える。



←聖教会の大司教・レアと、セイロスの紋章(左上)。アドラステア帝国代々の皇帝はセイロスの紋章を宿すという





黒鷲の学級の参謀役とも言える立場であり、幼少のころからエーデルガルトに仕える、ベストラ侯爵家の嫡子。本名はヒューベルト=フォン=ベストラ。エーデルガルトを邪魔するものがあれば、どのような手段を取っても排除せんとする。エーデルガルトによれば、冷徹だが筋の通った人物だという。



ヒューベルト
(CV:小西克幸)

個人スキル:参謀役
計略の威力+5

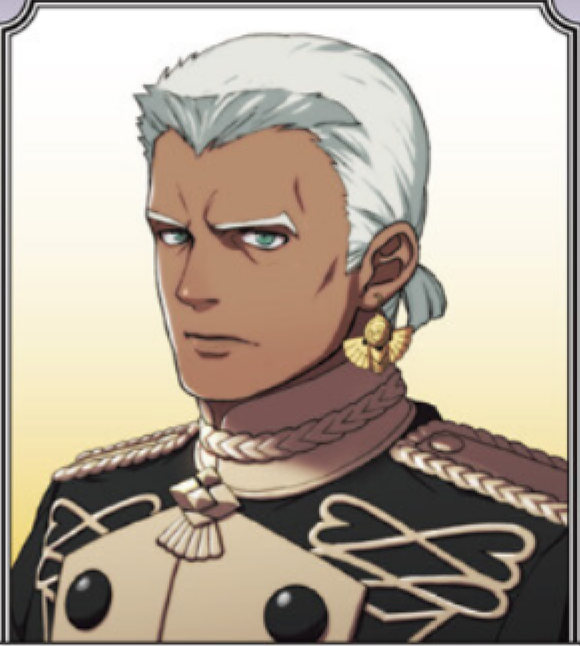


本名ドロテア=アールノルト。士官学校に入学する前は帝都で人気の歌姫で、彼女と同じく「ミッテルフランク歌劇団」出身のマヌエラ(P9参照)を先輩として慕っている。黒鷲の学級で平民の生まれはドロテア1人だけらしく、窮屈さを感じることもあるようだが誰にでも友人として対等に接する。



ドロテア
(CV:長妻樹里)

個人スキル:歌姫
ターン開始時に隣接する味方を最大HPの10%回復する



ファーガス神聖王国の北西・ダスカー地方出身の平民で、ディミトリの従者を務める。本名はドゥドゥー=モリナロ。ディミトリには深い恩義を感じているようで、己の身に代えてもディミトリを守り抜くと決意している。強面で寡黙なため誤解されやすいが、実際は温和であり、気の良い青年。



ドゥドゥー
(CV:高橋英則)

個人スキル:主君の盾
行動せずに待機すると守備+4(1ターン)



ディミトリの幼馴染。本名はフェリクス=ユーゴ=フラルダリウス。ディミトリを「猪」と呼び、棘のある態度を取っている。皮肉屋かつ一匹狼を気取っているが剣術を磨くことには余念が無く、強いものを見かけると手合わせをしたがる。フォドラ十傑、フラルダリウスから伝わる紋章を持つ。



フェリクス
(CV:帆世雄一)

個人スキル:一匹狼
騎士団を配備していない時、または騎士団戦力が0の時に自分が与えるダメージ+5



グロスタール伯爵家の嫡男で、本名ローレンツ=ヘルマン=グロスタール。気障な言動が目立ち、複数の女性にアプローチしているが、あまり成果は上がっていないらしい。とはいえ根は真面目であり、名門貴族としての誇りと責任を自覚している。フォドラ十傑、グロスタールから伝わる小紋章を持つ。



ローレンツ
(CV:渡辺紘)

個人スキル:名門貴族
騎士団を配備中、与えるダメージ+2



ゴネリル公爵家の一人娘。本名はヒルダ=ヴァレンティン=ゴネリル。典型的な「貴族のお嬢様」と評されるほどで、お洒落や華やかなものが大好き。父と兄に甘やかされて育ったためか、すぐ怠けようとする癖がある。甘え上手でもあり、気楽で軽い言動が目立つ。ゴネリルの小紋章の持ち主。



ヒルダ
(CV:桑原由気)

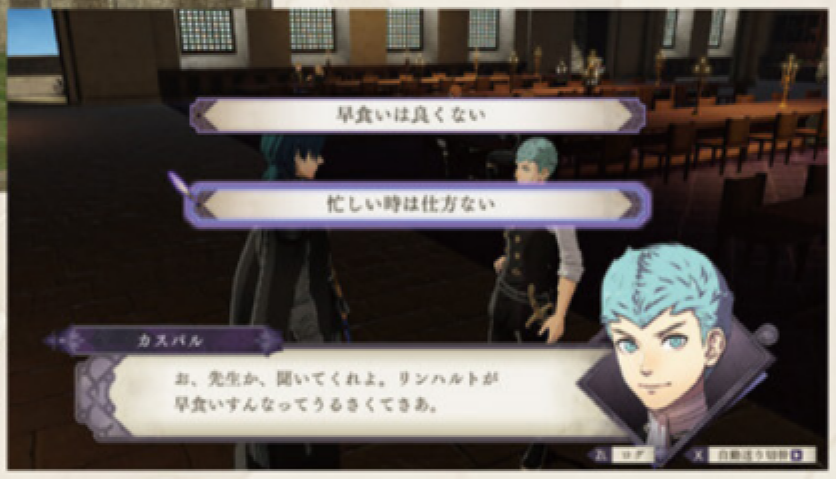
個人スキル:おねだり
隣接する男性の味方の戦闘時、味方が敵に与えるダメージ+3

生徒の才能を育てる「士官学校パート」

士官学校パートでは、生徒の才能を育て、絆を深めることができる。生徒が新たな兵種にクラスチェンジしたり、武器や魔法を扱うにはそれに応じた技能が必要だ。士官学校はそのための技能を磨く場所と言える。また、生徒たちのほか、主人公が担当する以外の2学級の担任となる同僚の教師をはじめとした、士官学校の人々と交流を深めることも醍醐味の1つと言える。



⬅修道院は3Dマップで描かれており、自由に歩き回れる。右上にはミニマップも表示されており、広大な敷地でも迷わず探索することができそうだ



➡生徒たちとの交流で絆が生まれていく。絆が育まれていれば、戦場でより強くお互いを助け合うといったメリットにもつながる

KEYWORD ガルグ=マク大修道院

士官学校は三大国の緩衝地帯、フォドラの大地の中央に存在する「ガルグ=マク大修道院」に併設されている。大修道院はセイロス聖教会の総本山であり、強力な騎士団を擁している。まさにフォドラの秩序を守る要とも言うべき存在だ。



➡各国の時代を担う若者たちがここに集い、共に学んでいる

士官学校での生活サイクル

フォドラでは我々の世界と同じく、12の節(月)を経ると1年が経過する。物語は1つの節が1つの章となっており、節末にある課題を目標に、日々の鍛錬をこなしていくという流れだ。準備期間の1節(ひと月)をどのように過ごすかは、教師たるプレイヤーに任せられている。平日はおもに「教育」で生徒たちの技能を磨くことになる。週末は「自由行動」ができ、散策したり、休養したり、生徒たちとフリー戦闘に出撃して経験を積んだりできる。





⬆それぞれの節は、士官学校の予定表に沿って進行していく

準備期間

- **平日:教育** — 個別指導 おまかせ指導 グループ課題 目標設定
- ⇔ **週末:自由行動日** — 散策 講習 休養 出撃
- ➡ **節(月)末:課題出撃**(戦闘パートへ)
- ⬇ **次節へ**

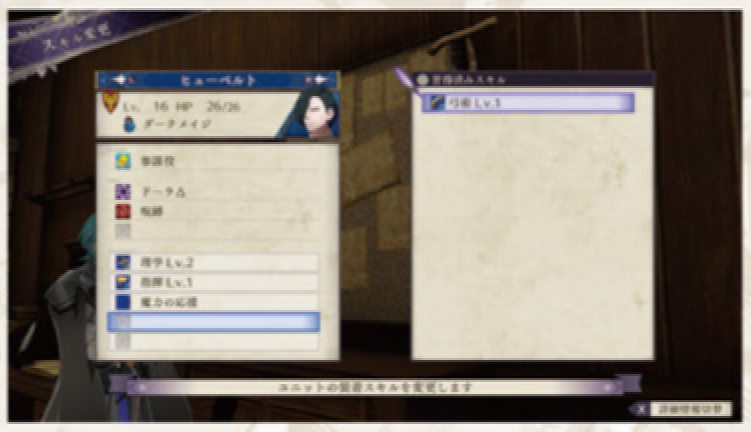
資格試験

技能とスキルの種類について

特定の兵種に就くためには、それぞれに対応した技能を身につける必要がある。教育で生徒たちの「技能レベル」を上げることで兵種の変更が可能になるほか、強力な武器が扱えるようになったり、新たな魔法や技、技能スキルを習得できるという仕組みになっている。

スキルは大きく分けて3種類あり、個人それぞれが最初から持っている「個人スキル」、特定の兵種になっている間のみ使える「兵種スキル」、技能レベルに応じて覚えられる「技能スキル」がある。覚えた技能スキルは忘れることがなく、装備のように自由に付け替えることが可能だ。

個人スキル	ユニットごとに最初から設定されている固有のスキル
兵種スキル	その兵種になっている間のみ使える固有のスキル
技能スキル	技能レベルの上昇に応じて覚えていくスキル



➡技能スキルは最大で5個まで装備できる。組み合わせによって、幅広いユニットのカスタマイズが可能になる

技能一覧

- **剣術** 剣を扱うための技能
- **槍術** 槍を扱うための技能
- **斧術** 斧を扱うための技能
- **弓術** 弓を扱うための技能
- **格闘術** 籠手を扱うための技能
- **理学** 黒魔法と闇魔法を扱うための技能
- **信仰** 白魔法を扱うための技能
- **飛行** 飛行兵種に求められる技能
- **重装** 重装兵種に求められる技能
- **馬術** 騎馬兵種に求められる技能
- **指揮** 騎士団の指揮や計略の使用のための技能

現在判明している兵種一覧

本作ではクラスチェンジしてもレベルはそのままで、使用できる武器も一部を除き変化しない。兵種を変えるメリットとしては能力値のボーナスや兵種スキル、兵種が得意とする技能が伸びやすくなるなどがある。ゲーム開始時点では、主人公や生徒たちは「平民」か「貴族」の特殊職に就いている。



⬆平民も貴族も、能力ボーナスや兵種スキルなどはなく、能力的な違いは無い

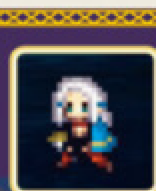
平民(特殊職)





⬅フォドラ各地に住む一般的な民で、その出自や立場は人によってさまざま。魔法を多少扱うことができる

貴族(特殊職)

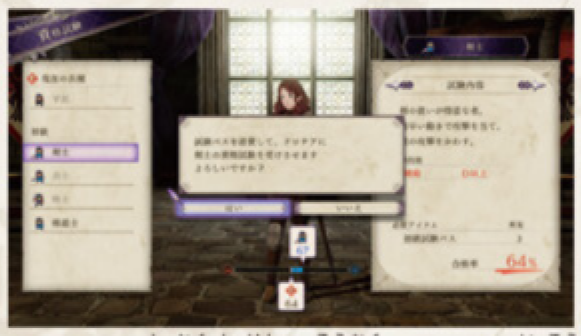




⬅王や領主などの民を導く血筋の者で、古の英雄である十傑の子孫が多い。平民と同じく、魔法を少し扱うことができる

「資格試験」で就ける兵種を増やす

ユニットのレベルを一定以上に上げ、資格試験に合格することで兵種の変更が可能になる（兵種については下コラム参照）。試験を受けるには兵種ランクに対応した試験パスが必要だ。試験の合格にはある程度の技能が必要で、合格率が30%未満の場合は試験を受けることができない。




⬆➡資格試験に合格すれば、以降はいつでもその兵種にクラスチェンジ可能だ

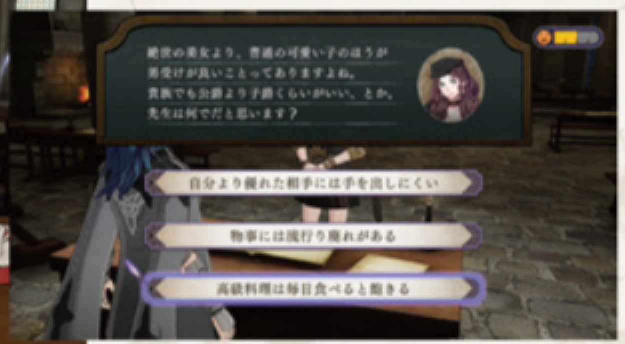


生徒と交流して「やる気」をアップさせる

平日に行う教育はオートで進行させることもできるが、右で紹介している「個人指導」などでより細やかに行うことも可能。オート以外で指導を行うには、主人公の「教育行動力」と生徒の「やる気」が必要となる。「教育行動力」は、その週の教育で主人公が指導できる人数に関わる。また、生徒の「やる気」は、その生徒に個人指導を行える回数を示している。



⬆教育行動力は修道院の施設の利用、生徒との交流などで「指導レベル」を上げるとアップ。他にも週末の散策での行動力、出撃での行動力がそれぞれ存在する



⬆時には、生徒から質問されることもある。その生徒が納得できるような回答をしてあげれば、生徒のやる気をアップすることができる

平日に行える様々な指導

個別指導では生徒1人1人に対し、技能ごとに指導を行える。苦手な技能でも個別指導を繰り返すうちに才能開花し、得意技能になることも。その他にも生徒を指導する手段として、優先的に伸ばす技能を選ぶ「目標設定」や、2人の生徒に共通の課題を出す「グループ課題」がある。

個別指導

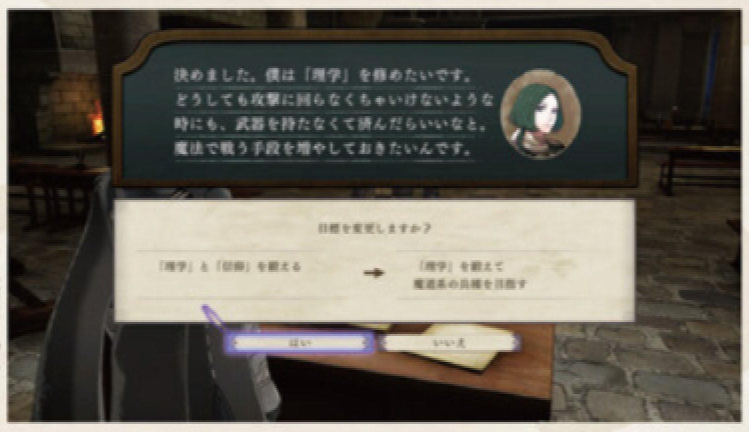


⬅誰のどの技能を伸ばすか選択。結果に応じて生徒が技能経験値を獲得する



➡得意でない技能に三ツ星マークがついている場合、個別指導を一定回数行うと才能開花し、スキル等を獲得することがある

目標設定



➡生徒たちは目標設定で選択した技能を自習し、週ごとに能力が上がっていく。どの技能を伸ばすかを考えつつ、こまめに目標を決めていこう。生徒自身が新たな目標設定を希望する場合もある

グループ課題



➡週に1組、2人の生徒を共通の課題（厩舎の管理など）に取り組ませることができる。技能に加え、生徒同士の支援値をアップさせることが可能。生徒同士の相性や、課題への適性が結果に影響する

Character 主人公の同僚となる教師たち



マヌエラ（CV:小島幸子）

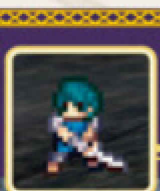
⬅帝都の歌劇団で頂点を極めた歌姫で、現在は教師と医師を兼ねて士官学校に所属。多少がさつだが面倒見はよく、主人公に対しても親切



ハンネマン（CV:浜田賢二）

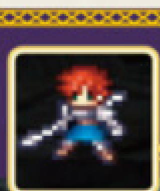
⬅紋章学者であり、研究のこととなると我を忘れて没頭する。主人公の持つ謎の紋章には知的好奇心の高まりによる興奮を隠し切れない

剣士（初級職）



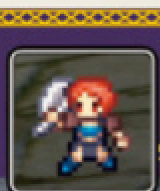

⬅その名の通り、剣の扱いに長けている兵種。素早い動きで攻撃を当て、敵の攻撃をかわすことができる

兵士（初級職）




⬅槍の扱いを得意とする兵種。武器を器用に扱うことができ、攻撃を確実に命中させることに長けている

戦士（初級職）




⬅斧、弓、籠手（P11）といった武器の扱いに長けている。特に力に優れており、強力な一撃を繰り出すことができる

修道士（初級職）




⬅魔法の扱いに長けている兵種。人々を魔法の力で癒すことができるほか、魔法で攻撃することもできる

実戦で教育の成果を示す「戦闘パート」

バトルでは、マス状に区切られたマップでユニットを移動させ、攻撃や待機などの指示を行う…といった『FE』シリーズおなじみのシステムを継承している。敵軍の攻撃可能範囲などを確認しつつ、どこへ味方を配置するかなどの戦略を立てていこう。





⬅⬆基本的なシステムはこれまでのシリーズとほぼ同様

「騎士団」を指揮し計略で戦う

各ユニットには「騎士団」を配備することができる。騎士団を配備するとユニットの能力を底上げできるほか、戦闘中にさまざまな「計略」を使用可能になる。より強い騎士団を率いるためには、「指揮」の技能スキルが必要だ。指揮の技能レベルが上がれば、計略に関わるスキルも覚えられる。



⬆物語が進むと、「騎士団ギルド」でさまざまな騎士団を雇用できるようになる





⬅ダメージを受けると騎士団の戦力が低下。騎士団ギルドで補充しよう



➡ユニットと共に戦闘を重ねることで、騎士団もレベルが上がってさらに強力になる

「多対多」のバトルを実現

これまでの『FE』シリーズにも増して「軍と軍同士の戦い」を実感できるシステムと言える

計略「一斉槍撃」



⬆攻撃対象の左右1マスずつのユニットにもダメージを与えることができる。相手を攻撃する計略は反撃を封じるほか、敵を「動揺」状態にして弱化させる効果もある

計略「神速の備え」



⬆味方に効果を発揮する計略で、発動したターンの終了時まで範囲内の味方の移動力を+5する。味方の配置によっては、一度で複数人に効果を与えることが可能

計略「誘引の計」



⬆攻撃した後、隣接している敵を反対側の隣接マスに移動させることができる。有利な地形効果を受けている敵を別の場所へ引きずり出す、といった使い方が可能

傭兵(中級職)



⬅中級職は「中級試験パス」を消費すると資格試験を受けることができる。傭兵は力と速さに優れた兵種だ

ソシアルナイト(中級職)



⬅馬を駆って戦う騎兵。移動力が残っていると、行動後にその分だけ移動できる兵種スキル「再移動」を持つ

ブリガンド(中級職)



⬅斧を扱う兵種で、力に優れている。体力にも優れているため打たれ強く、前線で活躍することができる

拳闘士(中級職)



⬅籠手を使い、素早い攻撃が得意。武器を装備していなくても格闘攻撃ができる兵種スキル「素手格闘」を持つ。男性のみの兵種

戦闘時にも効果を発揮する「紋章」

キャラクターの中には紋章（右コラム参照）を持つ者もいる。紋章はその種類によってさまざまな効果を発揮するが、その発動はランダム。使いたい時に思うままに使えるものではないため、戦術として頼ることはできないが、紋章が発動したおかげで運よく戦況が好転…ということも起きるかもしれない。




↑➡発動したらラッキー。まさに女神のご加護？

「地形効果」を活用して有利に

マップ上にはさまざまな地形があり、ユニットがその地形にいると「回避率が上がる」「HPが回復する」「ダメージを受ける」といった特別な効果を持つものがある。これらの地形を活用し、できるだけ味方を有利な状況にするのも戦術の1つだ。戦況に応じてうまく使おう。ちなみに飛行しているユニットは、地形によっては影響を受けないこともあるようだ。



↑回避率が上昇し、攻撃を避けやすくなる



↑待機中、ターン開始時にHPが回復する



↑他のワープ床までワープする。ワープ後も行動は可能

新たな武器「籠手」と格闘術

『FE』シリーズ新登場の武器である「籠手」は、自分から攻撃すると必ず2回攻撃することができる。速さの高いユニットで「追撃」が発生した場合は、合計4回も攻撃できる。籠手を扱うには「格闘術」の技能が必要となり、格闘術の技能レベルが高ければより強力な籠手を装備することが可能だ。



⬅籠手は馬やペガサス等に乗る兵種では装備できないという特徴がある



➡追撃を発動させることで真価を発揮する武器と言えそうだ

メイジ（中級職）




⬅黒魔法を扱え、守備の高い敵に特に強い。兵種スキルは「ファイアー」。すでにファイアー習得済みのユニットは使用回数が2倍になる

ダークメイジ（中級職）




⬅闇魔法を扱う、男性のみの兵種。試験には「闇魔法試験パス」が必要。隣接する敵の回避を下げる「呪縛」などの兵種スキルを持つ

KEYWORD 女神の与えし力「紋章」

紋章とは、はるか昔に女神より人に授けられたと言われる力のこと。紋章を宿した者はそれぞれの紋章に対応した力を持つと言われている。紋章は血によって受け継がれるが、紋章を宿すことができるものは限られた者だけだと言われている。

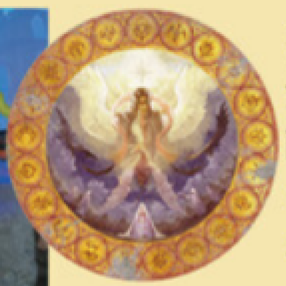
フォドラの貴族の多くは英雄戦争時代における「フォドラ十傑」の子孫であり、十傑から受け継いだ紋章を宿す家系でもある。

紋章にはその力を強く宿す大紋章と、それと比べれば力の劣る小紋章がある。聖人や英雄の血が濃いほど大紋章を宿しやすいと言われているが例外もあり、詳しい原理はいまだ解明されていない。

貴族にとっては紋章を持つか否かが家督の相続に関わるなど、いまだフォドラの社会への影響は大きい。



↑一般的には貴族が持つとされる紋章。平民の生まれの主人公が持つのは珍しいケースだ



⬅セイロス教の女神を描いた絵画の周囲にも多くの紋章が描かれている



⬅主人公はハンネマンの研究に協力した際、自身に謎の紋章が宿ることを知る

難易度とモード選択

バトルの難易度は、ゲーム開始時に「ノーマル」「ハード」を選ぶことができる。また、戦闘中に仲間が倒れても復活する「カジュアル」と、失った仲間が戻らない「クラシック」の2つのモードを選択可能。難易度はいつでも変更できるが、難易度を下げるとより高い難易度へは戻せない。



↑手軽に物語を味わいたい人も、歯ごたえあるシミュレーションに挑戦したい人も楽しめる

行動を巻き戻す「天刻の拍動」

『ファイアーエムブレム Echoes もうひとりの英雄王』では「ミラの歯車」という、バトル中の行動を一手単位で巻き戻すことができるシステムが搭載されていたが、本作でも同様のシステム「天刻の拍動」を使うことができる。セーブデータをロードすることなくバトルをやり直せるため、試行錯誤がしやすくなっている。初心者にとってはありがたい機能だ。



⬅味方の配置を誤り、敵に攻撃され倒されてしまった。そんな時は「天刻の拍動」を発動！



➡どの時点まで時を巻き戻すか選ぶことができる



⬅味方が敗走する前の段階まで戻すことができた。無尽蔵に使えるものではなさそうだが、多少のミスならこれで挽回することができる



ファイアーエムブレム EXPO
フォトレポート

2019.05.04
Zepp Tokyo

ファイアーエムブレムファンに贈る、一夜限りのライブイベント。ファンはもちろん大勢の関係者も集う、大きなイベントとなった。大賑わいとなったEXPOの様子を、会場外の催しや原画展も含め写真とともにお届け！





⬆司会は、『蒼炎の軌跡』『暁の女神』アイク役としておなじみ萩道彦さん。熱いトークや「天空！」ボイスで会場を沸かせてくれた

バンド演奏＆歌の真剣ライブ

歴代のFEシリーズから選ばれた楽曲が、豪華バンドアレンジに。「終章（最後の聖戦）」から始まり、「仲間入りメドレー」など聴き応えたっぷり。とくにファミコンやゲームボーイアドバンスなどの電子音で作られた楽曲が、ギターやドラムの編成でアレンジされて抜群の迫力。もちろんサウンドが豪華になった最近の楽曲も、厚みある生演奏で堪能することができた。

さらには実力派ボーカリスト・川村ゆみさんが歌う「if～ひとり思う～」や「ファイアーエムブレムメインテーマ（Ver.Heroes）」のほか、『if』より「黄昏をつれて」『覚醒』ルキナ役の小林ゆうさんが歌う「I」～為」の2曲は本公演のための歌詞書き下ろし。小林ゆうさんは、印象的な白いドレスをまとい力強く歌唱。トークでは、今回のお話をもらえた「ルキナさんの縁」について語った。

サプライズとして、『FE 風花雪月』のPVに使われている主題歌をCaroさん本人のフルコーラスで披露！ PVで聞ける主題歌の歌唱がCaroさんであること、CDの発売を予定していることも明かされた。

お楽しみとして、『暁の女神』の声優陣による特別なドラマでは『蒼炎』と『暁』の合間の日常風景が描かれた。傭兵団の財政難に悩むティアマトは旅の占い師ミカヤに相談。また、「強くなれるか？」と尋ねるアイクは二の腕がさらにたくましくなるなどと予言され、セネリオはミカヤに「触るな！」と憤慨。会話のやりとりや知っているとにやりとするネタで、ファンの笑いを誘った。なお、声優陣は各キャラをイメージした服装で登場するという凝りよう。

最後は会場みんなで大熱唱。終始熱いステージだった。



⬆今回の会場はライブハウス。「せっかくZeppなんだから、立とうか！」と、ボーカル川村ゆみさんの誘導でスタンディングに。優しい言葉で会場の空気をつくり、最後には「跳べ!!」の一言も。ライブ会場を大いに盛り上げた





出演：萩 道彦 / 村瀬 歩 / 宮川 美保 / 桑谷 夏子 / 間島 淳司
川村 ゆみ / 長澤 孝志 / 田口 慎二 / 上杉 雄一 / Keiko / 能村 亮平 / notch / 立山 航洋
小林 ゆう / Caro



演奏されたアレンジ楽曲はCDでも楽しめる!

ファイアーエムブレム プレミアムアレンジアルバム

【ボーカル】川村ゆみ・小林ゆう
【販売価格】3200円(込)
【制作】マジカルガーデンエンターテインメント
【発売元】株式会社インテリジェントシステムズ
【販売元】株式会社ポニーキャニオン



「EXPO」のための特別なバンドアレンジと歌唱曲を楽しめる1枚。さらにこのCD限定で、小林ゆうさん歌唱による「遠征～炎」も!



⬆演奏される曲のイメージに合わせ、持参したペンライトの色を変化させていく観客



⬅ファイアーエムブレム EXPOのテーマカラーである、赤のケミカルライトを灯してフィナーレへ

購入者特典も



グッズ販売なども大盛況

EXPOの楽しみは、ライブだけではない!

グッズ販売はチケットのない人も購入が可能ということもあって、大いに賑わった。今回のオリジナルグッズを中心に、今後展開されるグッズの展示も。

他にも、『風花雪月』のエーデルガルトとの撮影を楽しんだり、好きなキャラをイメージしたものを身につけていたら記念シールをもらうことができる「キャラクター応援キャンペーン!」が行われたりと、来場者を楽しませる仕掛けがたくさん。

FEの世界を多方面に楽しめる、まさにEXPO!



⬆ゲームよりも一足早くEXPO会場で会えた! 真っ赤なマントとタイツもしっかり再現されて、今回のEXPOにもぴったり!?



エーデルガルトとの撮影スポットも!



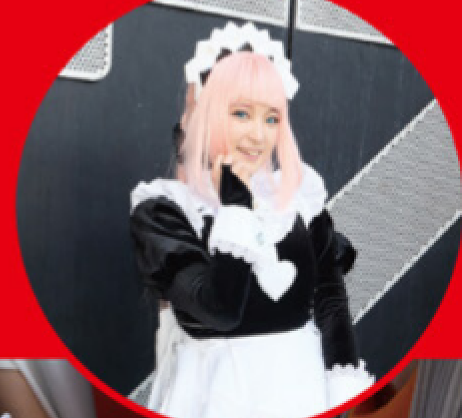
⬆販売グッズの展示。バッジやクッキーなど手軽なものはもちろん、「魔道書ポーチ トロン」も人気!



今後のサンプルにも注目!

⬆剣をモチーフにしたキーホルダーの展示や、三英貿易より7月下旬発売予定のぬいぐるみが!

➡ファイアーエムブレムのイベントでおなじみ、フェリシアも応援に!



⬇「キャラクター応援キャンペーン!」が至る所で実施され、好きなキャラの名前がたくさん記されていた





⬅待機列の先頭集団。雷雨に見舞われたりもしたが、強い熱気!

トラキア776 原画展

スーパーファミコン『ファイアーエムブレム トラキア776』は、1999年に発売されて今年で20周年。それを記念し、EXPOの一画では原画展が催された。広くはないもののたくさんの貴重な原画が数多く展示され、写真撮影可能ということもあってたくさんの人で賑わった。











⬆BGMとしてテーマソング「Blow' in in the Wind」が流れる会場。1キャラクターずつ額に入れて展示されていた。一枚絵の線画や、ゲーム中のグラフィックとして登場するセピア色の絵も



⬅より大きく描かれていた、主人公リーフ

⬇主線や塗りの細かいタッチ、修正液による調整もじっくり確認することができた







⬆➡人物だけではなく、多くは地面や壁もあわせて描かれている



⬅迫力ある馬とともに描かれた騎士フィン



➡キュアン、エスリン夫婦と幼いアルテナ、リーフ（回想）。ゲーム中に登場する絵も、このようなアナログで描かれていた

下絵の線画も

⬅⬇メインビジュアル（仕上がりはページ上部参照）や、キャラクターが集合したイラストの線画。鉛筆で描かれた繊細なタッチを見ることができた







サイファ祭でも展示することが決定！➡

ファイアーエムブレム サイファ 祭 2019 研究所

開催会場
WEST：6月2日(日)/神戸ファッションマート(1階)
9：00～16：00(最終入場・15：30)
EAST：6月16日(日)/幕張メッセ(国際展示場1)
9：00～16：00(最終入場・15：30)
※両会場共に入場無料

全ての『FE』ファンが集うお祭り「サイファ祭」の歩きかた

「ファイアーエムブレム0(サイファ)」(以下「サイファ」)第1弾が発売された翌年の2016年から、毎年開催されている『ファイアーエムブレム』(以下『FE』)と「サイファ」のファンがともに楽しめる大型無料イベントが「ファイアーエムブレム0(サイファ)祭」(以下「サイファ祭」)。

WEST会場には、『FEif』のエルフィや「サイファ」のニーヴ役を務める桑原由気さん、EAST会場には、『FEif』のモズメや「サイファ」のユズ役を務める木村珠莉さんが司会として来場する。

また、EAST会場では「サイファ」の全国大会の「日本一決定戦2019」も開催される。




⬆➡会場にはプロデューサーの川出P(左)や「サイファ公式生放送」の司会役ヤングさん(中央)、異界の営業マンこと北西勉さん(右)をはじめ「サイファ」を開発しているインテリジェントシステムズ(以下「イズ」)のスタッフが多数参加予定　※サイファ祭の写真は全て去年のものです

川出P&ヤングさんから「サイファ祭」のメッセージも!!



川出P：おかげ様で4回目の「サイファ祭」です。今年もステージイベントやサイン会など「サイファ」のプレイヤーだけでなく『ファイアーエムブレム』のファンの皆さんが楽しんでいただけるイベントや企画が盛りだくさんです。「サイファ祭クエスト」も楽しいものになっているのでぜひぜひお越しください。

ヤング：イベント限定のグッズも皆さんに喜んでいただけるものをたくさんご用意しています！　ご期待ください。

会場ではイベントが盛りだくさん

会場ではゲストを招いてのトークショーやイズの『FE』サウンドスタッフ「ソシアルナイツ」によるミニコンサート、「サイファ」のイラストレーターによるサイン会などが開催される。

来場者にはイベント限定プロモーションカード3枚セットのプレゼントも。



⬆「ソシアルナイツ」はイズの森下弘生さん(左)と金崎 猛さん(右)のユニット

特製グッズも新作が続々登場

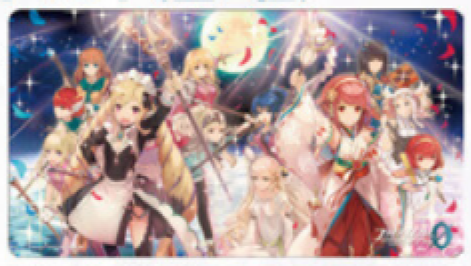
「サイファ」のカードイラストを使ったグッズも盛りだくさん。対戦のお供のプレイマットや、各弾のイラストを収録したアートワークスなど、大きいサイズでイラストを楽しむことができる。

サイファ祭Tシャツ（サイズ S/M/L）



⬆背中の"0"の中には『FE』シリーズの英雄たちの姿が

プレイマット(全2種)




➡上のイラストはクロサワテツさん、下は山田孝太郎さんのイラスト

クリアファイル（3種1セット）



⬆まよさんのルキナ(左)、北千里さんのグレイル一家(中央)、あおじさんのリン(右)の絵柄のもの

クリアマリンボトル(全3種)



⬅ドット絵で、英雄達(左)(中央)、マルス(右)が描かれている

アートワークス 15/16



⬅それぞれ、第15弾(左)と第16弾(右)のカードイラストをオールカラーで収録

イベントリスト

ステージイベント

ミニコンサート：『FE』のサウンドスタッフ「ソシアルナイツ」による演奏会
プロデューサーバトル：アイク役の萩道彦さんと川出Pの対戦企画
ちゃぶ台トーク：出演者たちによるトークショー
など

サイン会

「サイファ」のカードを担当しているイラストレーターによるサイン会
WEST会場：海鵜げそ、大熊ゆうご、鈴木理華、みわべさくら
EAST会場：かわすみ、北千里、п猫R、まよ

サイファ祭クエスト

ファルシオン篇：仲間とともに会場全体をめぐり謎を解いていく。クリアすれば大型記念バッジがもらえる
紋章の盾篇：スタンプ対応エリアでイベントに参加。スタンプを3つ集めるとスペシャルマーカーカード3枚がもらえる

スタンプ対応イベントエリア

総進軍パックバトル：「サイファ」のブースターパック5パックのカード50枚をそのままデッキにして戦うパックバトルに、「スペシャル絆カード」を追加したルールで対戦
サイファ体験エリア：「サイファ」の遊び方をスタッフが教えてくれる
フリー対戦エリア／女性限定対戦エリア：自分のカードや会場に用意されたスターターデッキで対戦。女性限定のスペースも
みんなの掲示板：「塗り絵コーナー」や『FE』や「サイファ」への想いを書く「愛を語るコーナー」、五・七・五の歌を短冊に綴る「歌詠みコーナー」へ作品を掲示できる

その他のイベントエリア

撮影エリア：『FE』に登場した伝説の武器を持って記念写真を撮れる
ミニゲームコーナー：1会計でグッズを1000円以上購入するともらえる「ミニゲーム参加券」で参加可能。ゲームに成功するとキャラクターポスターを1枚ゲット。また、参加者全員にスペシャルマーカーカードが1枚プレゼントされる

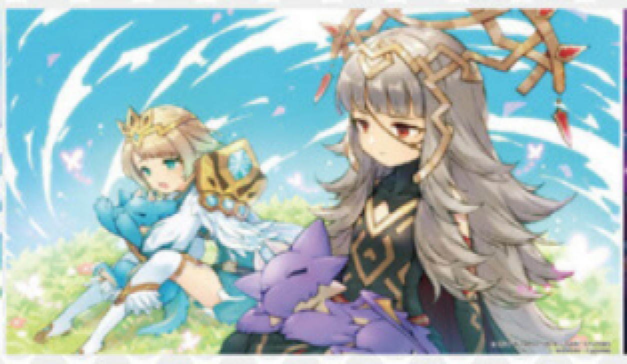
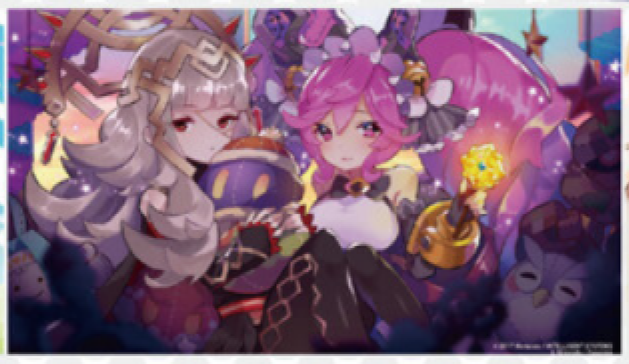
ファイアーエムブレム EXPOで好評の「ファイアーエムブレム トラキア776原画展」も両会場で開催決定!!

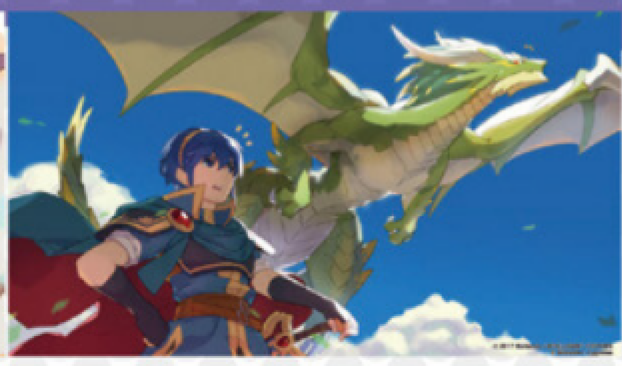
げろたんのサイファほうろうき

5月5日に東京・芝浦で「みんなの大交流会」が開催されました。会場ではイベントや前日開催の「ファイアーエムブレム EXPO」の振り返りトークや、ミニピアノとウクレレによる「ソシアルナイツ」のプチコンサートなどが行われました。また、「サイファ」のアートディレクターDaisuke Izukaさんがゲストのトークショーも。



グッズ一覧：アートワークス 15/16 各2000円※アートワークス 1～14も販売、サイファ祭Tシャツ（サイズ S/M/L）各3000円、マフラータオル 2500円、クリアマリンボトル(500ml 全3種) 各1500円、プレイマット(全2種) 各3500円、クリアファイル(3種1セット) 1000円、アクリルマグネット(全15種から1種ランダム封入) 500円、A3特大アクリルカード 1万円、CD「人馬一体」/CD「疾風迅雷」 各2500円、蔵出しスリーブコレクション 各700円　※全て税込価格



DRAGALIA LOST ドラガリアロスト

期間限定イベントメモリアル

FIRE EMBLEM ファイアーエムブレム つながる世界

スマホアプリ『ドラガリアロスト』(以下『ドラガリ』)にて、『ファイアーエムブレム ヒーローズ』(以下『FEH』)のキャラクターが登場するイベント「FIRE EMBLEM つながる世界」が開催された(4/26〜5/14)。ゲストキャラクターはもちろん、特別なイベントの内容などを振り返ってご紹介。

【『ドラガリアロスト』はこんなゲーム】
4人パーティでクエストをこなすアクションRPG。キャラごとに属性と装備できる武器種が決まっており、戦略に大きく影響する。竜化ゲージをためれば、強靭なドラゴンに変身することができる。

Smart Device ドラガリアロスト
■任天堂/Cygames ■配信中
■基本無料(一部有料コンテンツあり)
■アクションRPG ■Android、iOS



⬆メインビジュアルは、『ファイアーエムブレム 覚醒』を思い出す躍動感のあるもの。BGMには、DAOKOさんとスチャダラパーさんのスペシャルコラボによる「ファイアーエムブレムメインテーマ(Ver.Heroes)」が流れる

異界の裂け目から、アルフォンスたちが迷い込む!

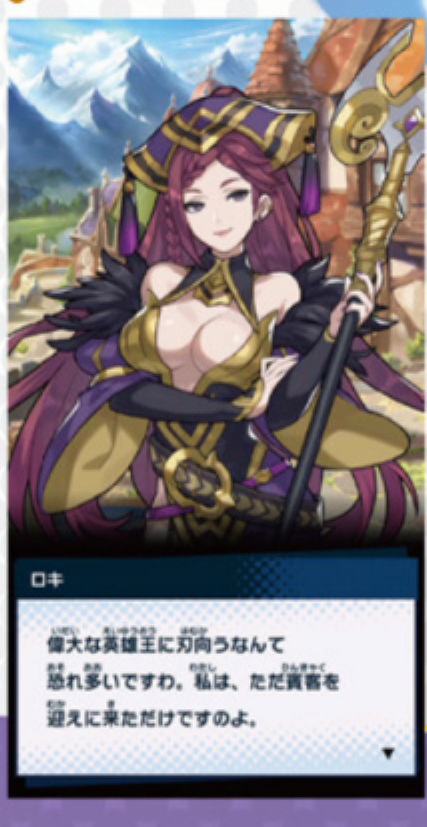
【扉を開く力】を持つアスク王国のアルフォンス王子と、【扉を閉ざす力】を持つエンブラ帝国のヴェロニカ皇女。激しく戦う両勢が、この世界へ飛ばされて来てしまったというストーリー。ふだんは異界から英雄を呼び寄せるアルフォンスたちが、異界へ迷い込んでしまったというわけだ。世界の異変を解決し元の世界に戻るために、怪しい動きを見せるディアネル帝国兵と戦った。

⬇フィヨルムの説得により、不思議な状況を理解したアルフォンスと主人公。2人は固い絆で結ばれた





⬆『ドラガリ』の世界では、3Dデフォルメキャラクターに。日常セリフも楽しめる



⬅『FEH』で暗躍していたロキが、この世界にも混乱を招いた





➡イベント限定クエストのメニュー画面も『FE』風。音楽や効果音も『FEH』からそのまま使われていたりも

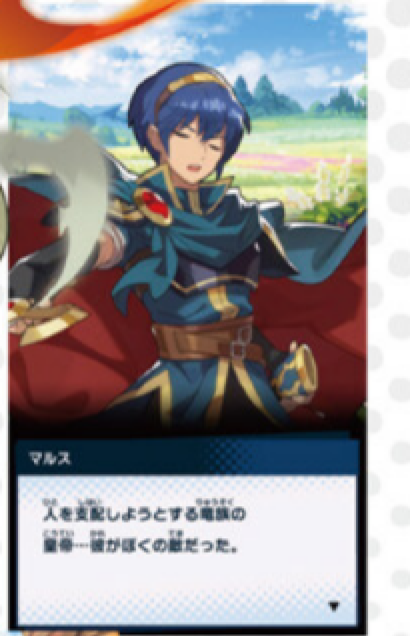
『FEH』の英雄たちを仲間にできた

『ドラガリ』は、反逆者として国を追われた第七位王子である主人公が、仲間とともに帝国と戦っていく物語。王家の血筋は契約したドラゴンに変身する「竜化」を使うことができるなど、『FE』シリーズと似た点も多い。そんな両者の共通点を感じながら、細部まで『FEH』風にアレンジされた世界を楽しむことができた。アルフォンスはイベントを進めると仲間になり、それ以外の3人は召喚によって仲間に。会話はフルボイスで展開し、強化すると各キャラのストーリーも楽しめる。



⬅特別なイベントマップで展開する防衛戦。山賊に襲われている民家を助けたりなども『FE』風





➡アリティアの王子マルス。キャラストーリーでは主人公に共感しながら、ドラゴンと共存する世界のことを知る



⬆ニフル王国の王女、フィヨルム。『ドラガリ』では槍を使う水属性のキャラクターとして登場





⬅↗エンブラ帝国のヴェロニカ皇女。しかし記憶喪失となり、敵対するアルフォンスとは休戦。主人公の元でともに過ごし、元の世界への帰還を目指した

護符のイラストにも注目！

装備するアイテム「竜輝の護符」。護符ごとにさまざまな効果を得ることができ、複数重ねて「メモリアルライズ」すると見た目も変化する。

今回のイベントにて、『FEH』のキャラクターが描かれた護符が登場。イベントで手に入るポイントが増えるほか、それぞれの絵柄やエピソードを楽しむことができた。



⬅<特務機関の伝書ふくろう> 聖城の掲示板に止まる、特務機関ヴァイス・ブレイヴの伝書ふくろう『フェー』。メモリアルライズでお目覚め！

⬇↘<つかの間のやすらぎ> お話ししようよ、とせがむ妖精ナームと、魔道書を読むヴェロニカ。2人の日常会話を楽しめる



⬇↘<英雄、来たれり> アルベリアに、ふたりの英雄、来たれり。アスク王国の王子、アルフォンス。ニフル王国の王女、フィヨルム



⬇<時空を超える友情> 今回のイベントクリアで入手できたもの。再会の約束のかわりに、固く握手を交わす2人



特別企画

夏だ! Tシャツフェスティバル

今年の夏は任天堂ゲームTシャツを着て過ごそう! 各発売元のデザインスタッフからのメッセージとあわせてお届けします!

『ゼルダ』『ARMS』『スターフォックス』THE KING OF GAMES 新作4連発!!

任天堂の多数のゲームをモチーフにしたアパレルブランド「THE KING OF GAMES」(以下KOG)を展開するエディットモード。今年の夏の新作Tシャツは、この4種類が発売されます!

ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド/英傑カレッジTシャツ

- 発売日:2019年夏予定
- カラー:ブラック、ブルー
- サイズ:S、M、L、XL、XXL
- 価格:5500円(込)



『ゼルダ』ファン必見のTシャツ!

Comment KOGゼルダT最新作!

追加コンテンツ「英傑たちの詩」をモチーフに、ゲーム上に登場した「アイコン」や「模様」などをキングオブゲームズではおなじみのカレッジデザインに落とし込んでおります。Tシャツボディカラーはブラックと、英傑の服と同じブルーの2色を展開しています(江南)







⬆➡タグは『ゼルダの伝説』Tシャツおなじみのハート、その下にはドットのリンクが印刷されています。Tシャツ前面は神獣のシルエットと英傑たちの名前が。よく見るとマスターバイクの姿もありますね。裏面の首回りは各種族のシンボルマークをプリント

ARMS/FIGHT!

- 発売中 ●カラー:ホワイト
- サイズ:S、M、L、XL、XXL
- 価格:4600円(込)



Comment ARMSファン必見Tシャツ

ファイターたちのアーム(腕)をモチーフに、機械の精密画のように線画でデザインしています。バックプリントには登場キャラクターのアイコンを配置しました。購入特典として15種類のキャラクター缶バッジがランダムで1個付属します。(江南)

STAR FOX/ROUTE

- 発売中 ●カラー:ブラック
- サイズ:XS、S、M、L、XL、XXL
- 価格:6000円(込)



Comment SFC版がモチーフ!

惑星コーネリアからベノムまでのルートの分岐図をデザインしたもの。私物のアメリカ航空宇宙局の古着Tシャツより着想を得てデザインしています。蓄光プリントで一部のモチーフが発光。左袖にはフォックスチームのエムブレムワッペンが縫い付けられます。(江南)

STAR FOX/FINAL STAGE

- 発売中 ●カラー:ブラック
- サイズ:XS、S、M、L、XL、XXL
- 価格:6700円(込)



Comment アンドルフTシャツ!

商品名の通り、ラスボス「アンドルフ」との戦いをモチーフにしたTシャツです。インパクトを出すためにいつもより大きめのデザインを意識して作成しております。隠しギミックとして蓄光プリントでポリゴンの「アンドルフ」がワイヤーフレーム調に発光します。(江南)

ユニクロ UT スプラトゥーン&スーパーマリオ 全42種ラインナップ!

さまざまな企業や作品とコラボレーションし、これまで多数のTシャツを発売してきたユニクロUT。2019年4月は任天堂の「スーパーマリオ」と『スプラトゥーン』のTシャツを発売。リーズナブルな価格やバリエーションが多彩なのも特徴です!

1 スプラトゥーン UT ユニセックスデザイン(全6種)

Wii UやNintendo Switchで発売している任天堂のアクションシューティング『スプラトゥーン』シリーズに登場する、キャラクターやアイコンなどがデザインされたTシャツ。価格は各1069円(込)です。



イカした Tシャツ!

➡⬇定番のイカだけではなく、タコがデザインされた柄も初登場。ジャッジくんとコジャッジくん、ギアパワーが3個プリントされたものなど、ゲームをプレイしている人なら絶対欲しくなっちゃうイカしたTシャツが揃っています







Comment

任天堂ゲームTシャツのコンセプト

今回の任天堂さまとの取り組みで大事にしたのは、人と人の繋がりです。「スーパーマリオ」は、世代を超えて愛されている作品なので、各世代の方々に愛着のあるデザイン構成を意識しています。『スプラトゥーン』シリーズは対戦ゲームですが、そこに生まれる仲間との絆のようなものが存在し、ゲームの臨場感やキャラクターに注視したデザイン構成にしています。どちらのコレクションもUTならではの編集を施したデザインを楽しんでいただき、Tシャツを通じて家族、友人、恋人、はたまた初対面同士でも新たなコミュニケーションが生まれてくれれば嬉しく思います。(ユニクロUT開発チーム)

2 スプラトゥーン UT キッズデザイン(全6種)

キッズサイズTシャツは、上記の大人サイズと同じデザインを踏襲していますが、パターンや色が異なっているものが3種、キッズサイズ限定のデザイン3種の合計6種がラインナップ。価格は各853円(込)です。



キッズ向けだけの 特別なデザイン!

➡⬇キッズサイズ限定デザインは、左のさまざまなアイコンがちりばめられたもの、下の『スプラトゥーン』タイトル文字、スーパージャンプの3デザインです。イカとタコのTシャツも、よくみると大人サイズとデザインが違うので見比べてみてくださいね









Comment

『スプラトゥーン』Tシャツのこだわり

実際のゲームは、仲間と協力しての対戦プレイが大きな醍醐味なので、ゲームのように周りとつながる感覚を「UT」でも楽しんでいただきたく、ピンクや緑など『スプラトゥーン』らしいカラフルな色を多用してデザインしました。おなじみのイカやタコはもちろんのこと、「ジャッジくん」は「UT」初となるデザインなので注目してほしいです。(ユニクロUT開発チーム)

展開サイズ:メンズ(XS-4XL)　キッズ(100-160)　©Nintendo

3 スーパーマリオ ファミリーミュージアム メンズデザイン（全14種）

『スーパーマリオ』のTシャツは、大きく分けて8bitを使ったデザインと、公式イラストを使ったデザインの2種類。マリオ、ヨッシー、クッパなど、おなじみのキャラクターから意外な敵キャラクターまで、バラエティ豊富な全14種類を用意。価格は各1069円（込）です。



ゲームの
ワンシーンを
再現!



かっこいい
クッパTシャツ!





「スーパーマリオ」Tシャツデザインへの思い

Comment

1985年の登場から長きにわたって、幅広い世代に親しまれているマリオ。馴染み深いデザインが多いからこそ、ファミリーで楽しみ、世代の枠を超えた新たなコミュニケーションが生まれるようなデザインを意識しました。横スクロールや8bitといったクラシックな意匠は若い世代には新鮮に映り、そこから生まれる会話もあるのではないかと思います。上記のような想いがあり、コレクション名も「スーパーマリオファミリーミュージアム」なのでマリオやヨッシーだけでなく、ワンワン、テレサ、クリボーなどシリーズに欠かせないキャラクターたちもデザインに取り入れました。（ユニクロUT開発チーム）

⬇『スーパーマリオブラザーズ』『スーパーマリオブラザーズ3』『スーパーマリオワールド』など、懐かしいデザインを取り入れたTシャツがこんなにたくさんあります。なかでも敵キャラクターの「ワンワン」「キラー」「テレサ」が単独でTシャツ化されているのはファン必見です



展開サイズ:メンズ（XS-4XL）

4 スーパーマリオ ファミリーミュージアム ウィメンズデザイン（全8種）

一般的にゲームTシャツは男性が着るものでは？ と思う方がいるかもしれませんが、ユニクロのTシャツはしっかり女性が着やすいようにデザインを配慮して作られています。UTならではの「スーパーマリオ」ウィメンズTシャツをご覧ください。価格は各1069円（込）です。



➡メンズのものと同じテーマのデザインも一部ありますが、ウィメンズのデザインを見てみるとコインがハートだったりなど、ちょっとだけ違いがあります。女性向けによくあるマーブルドットをテレサに見立てているのもユニークですね















Comment ウィメンズ向けならではのデザインを意識

女性でもファッションとしてふだんの着こなしに取り入れやすいよう、ワンポイントで「スーパーマリオ」の世界観を楽しむことができるデザインを意識しました。ボーダー柄はメンズ、キッズでも展開がありますが、ウィメンズの同アイテムでは、ボックスから出てくるアイテムがゲーム内には無いハートになっており、女性だけの特別仕様のデザインとなっています。また、ピーチ姫のデザインもウィメンズのみで展開しています。2Dグラフィックで表現した、ピーチ姫のかわいらしい表情にも注目していただきたいです。（ユニクロUT開発チーム）

5 スーパーマリオ ファミリーミュージアム キッズデザイン（全8種）

最後は「スーパーマリオ」のキッズデザイン8種です。ほかのTシャツでは使われていなかった赤色のキノピオといった、子供が着ると可愛らしく見えるようなアートワークが使われています。価格は『スプラトゥーン』のキッズデザインと同じ各853円（込）です。















⬅➡昼寝をしているヨッシーやバナナを食べているドンキーコング、キノピオなど、大人向けのTシャツにはなかった2Dアートワークを使ったデザインがイチオシですね。ウィメンズと同じく、メンズと同じテーマで一部デザインが異なるものもあります

展開サイズ：ウィメンズ（XS-4XL） キッズ（100-160）



コンセプトアートも公開!!
CUPHEAD 制作者インタビュー

Nintendo Switch DL soft　Cuphead（カップヘッド）
■Studio MDHR　■4月18日配信　■1980円(込)
■アクション　■CERO全年齢　■プレイ人数：TVモード(1〜2人)
テーブルモード(1〜2人) 携帯モード(1人)

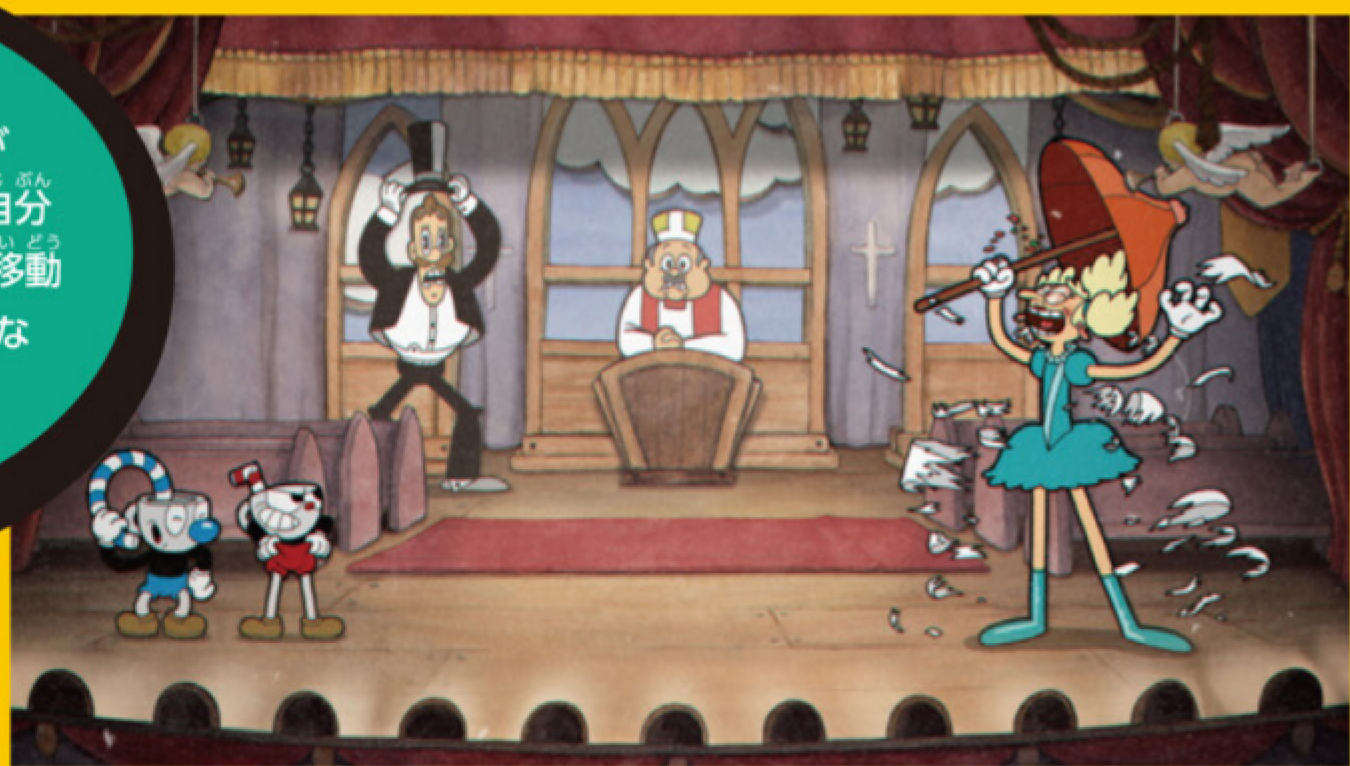
1930年代のアニメーションを彷彿させるグラフィックが話題を呼んだ『Cuphead』がNintendo Switchについに登場！ 開発元、ローカライズ担当の皆さんのボリュームたっぷりなインタビューと共に、貴重な写真や原画も公開！



CUPHEADってどんなゲーム？

頭がカップの形をした主人公、カップヘッドとマグマンが奇妙な世界を旅するシューティングアクション。とにかくすべて手描きで描かれたアニメーションが画面狭しと動き回るのが特徴。まるでアニメの世界で自分のキャラクターを動かしているよう。ワールドマップを移動してステージ選択。各ステージはボス戦メインで、いきなり熱い戦いが。これがまた激ムズ。初見じゃ避けられないよ！ という攻撃もあるが、すぐ再戦できるので遊びやすい。





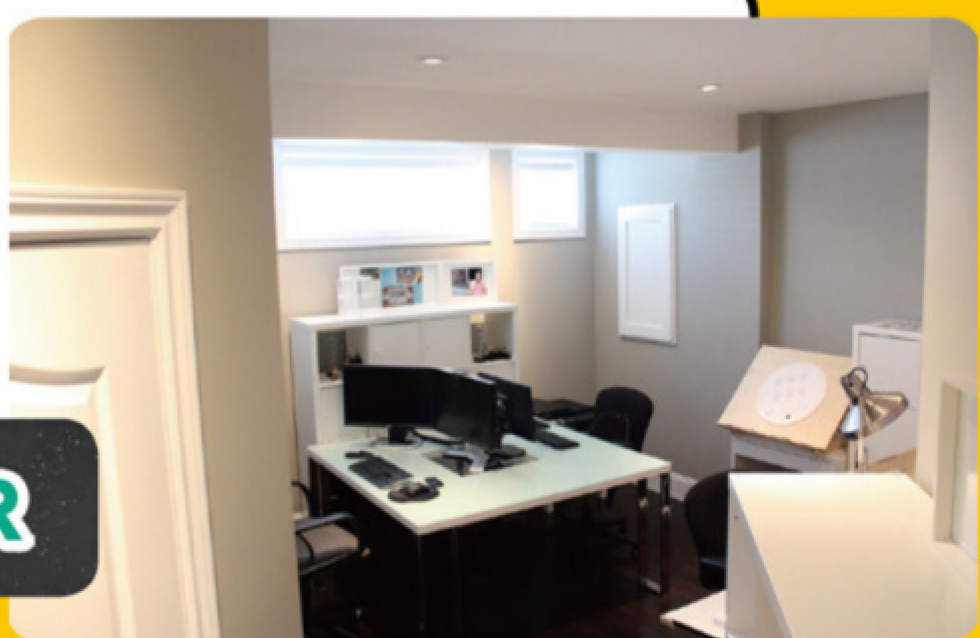
⬆⬅個性的な債務者（ボス）も本作の特徴。いろいろな攻撃で主人公たちを苦しめる

Studio MDHR 、GameTomo、ちばけいすけさんに直撃!

『Cuphead』の開発者であるStudio MDHRのチャドさん＆ジャレッドさん、そしてこのたび日本語版がリリース、ということで、ローカライズを担当されたGameTomoさん、イラストレーターのちばけいすけさんにお話をうかがいました。

ディレクターを務めるチャド＆ジャレッド・モルデンハウアー兄弟が所属する、本作の開発を担当したカナダのゲーム会社。2013年に設立され、本作が初タイトル作品。

Studio MDHR



本作のローカライズを担当した会社。いろいろな国籍のメンバーが所属しており、ゲームの開発、パブリッシュ事業も行っている。

Game Tomo

本作のボス戦タイトルなどの手描きフォントを手がけたイラストレーター。ショッピングモール、イベントなどで似顔絵師として活躍している。

ちばけいすけ

Studio MDHRに聞く！

原画制作について

Q.作画したものをゲームにするために特殊な描き方が必要だったのはどのような点ですか？

チャド：1930年代の古典的なカートゥーンを制作するための技術と、『Cuphead』を制作するための技術の大きな違いの一つは、私たちは紙に描いて、彩色をデジタルにした点ですね。

1930年代の制作手法では、セル（セルロイド）の表に絵を描き、その裏に色を塗っていました。当初、私たちは伝統的なセル画の手法を使ってテストを行い、その過程でいくつかのことを学びました。例えば、動画用紙に描くことが効率的で、スキャン、保管、保存する上でも簡単だ、という点です。加えて、伝統的手法と、我々の比較的「近代的」な解釈による手法を比べると、双方の画像をゲームに落とし込むと、特に後工程のエフェクトを乗せると、それがどちらか違いを見つけることが難しいということです。

興味深いお話として、私たちは伝統的な、つけペンについてもたくさんのテストを行いました。でもそれらは筆の運びが遅く、薄い動画用紙とは相性が良くなかったため、いろいろな重さのCOPICペンを用いて、ディズニーやフライシャーの短編と同様の見た目を再現するようにしました。



⬆⬅原画が制作されたデスク周りの様子。アニメーションを制作するためのものやパソコンが置いてある

Q.昔のアニメーションのようなグラフィックを制作するために必要だった道具や画材を教えてください

チャド：『Cuphead』の工程は、ある種独特なものです。というのも、敵やボス等、各キャラクターのアニメーションの複雑さによって、作り方が極めて異なるからです。1つのアニメーションでも、32フレームのものから、実に100フレームを超えるものまであるんです。これはそのまま、各ボスキャラにもいえることで、それほど手のかかっていないもので全部で800フレーム、極端で、思いがけない変形をするボスになると、実に1400フレームに及ぶものもいます。

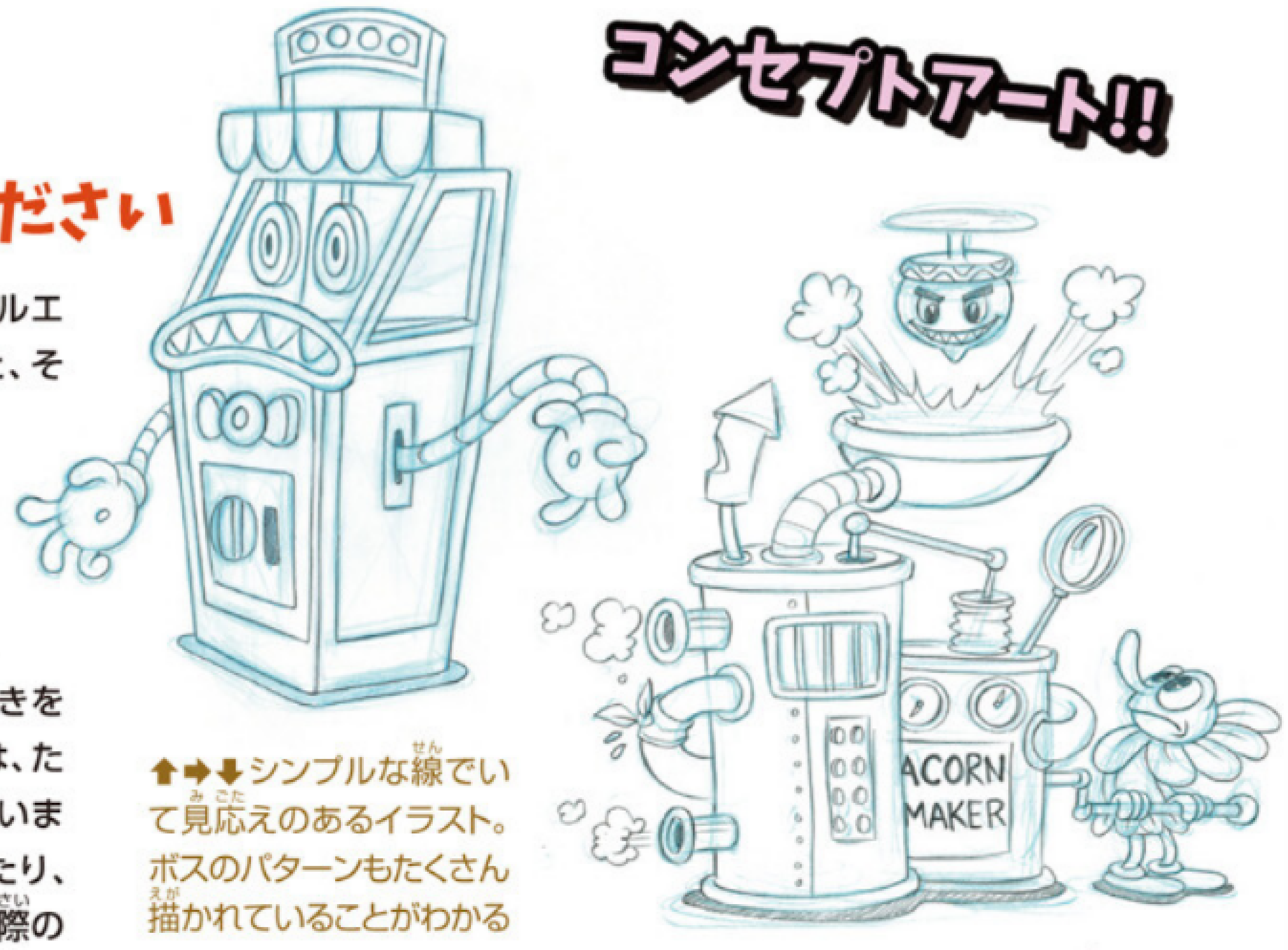
カップヘッドとマグマン兄弟となると、彼らは1200フレーム以上のアニメーションを持っています。ゲーム内のすべてのものが、鉛筆を使った、12フィールド(約27x32cm)や16フィールド(約34 x 43cm)と呼ばれる動画用紙に描かれた絵から始まっています。

初期のコンセプト段階から最終形に落ち着くと、その上から今度はまっさらな白い動画紙を使って実線を入れていきます。キレイなスキャンが取れるようにするためですね。そうすると、今度は唯一デジタルな要素が関与する工程、彩色に移ります！ 開発の初期には、直接セルに彩色することを考えて、広範な手彩色のテストまで行いました。しかしながら、キレイに彩色されたセルをゲームの中に、デジタル彩色されたものの隣に落とし込んで、いろいろビジュアルエフェクトやシェーダーを重ねてみると、その違いを見分けるのは不可能でした。そこで私たちの持つ天然ものへの愛を持ってしても、デジタル彩色を行い、何年もの開発時間を短縮する、という重要な決断を下したのです。

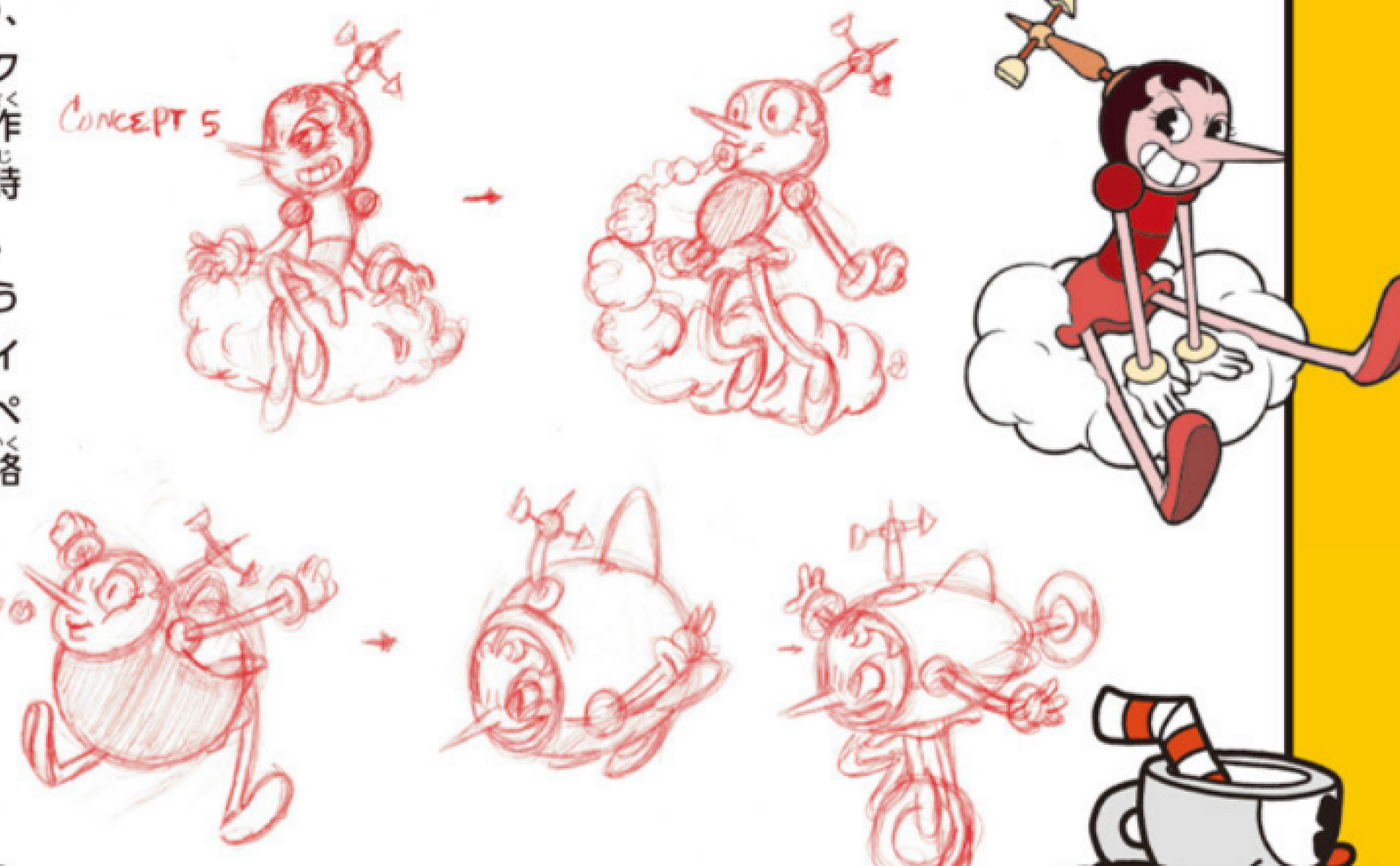
とはいっても、これは開発中の手抜きを意味しているわけではありません。実は、たくさんの事細かな点を加えたりもしています。例えば、セルの影を模した影を付けたり、フィルムの粒状ノイズ、ひっかき傷（実際のフィルムストックからスキャンしました）、1930年代の手作業の弱みを模したインクの汚れなどです。人の持つ不完全さは、本作のあちこちにちりばめられていて、この時代のスタイルをうまく再現していますよ。

制作中に使用していた物について言うと、私自身は、『Cuphead』のアートスタイルを模索し始めた時点で、すでに何本かペンを持っていましたね。だから、最初の本格的なテストに関しては、家にあった画材を使っていたわけです。1930年代の見た目や感覚を再現したいと思いはじめた段階で、外部に画材を求めに行かなければなりませんでした。そこで、動画用紙からペンに至るまですべてを、地元の画材屋さんから買ってきました。

コンセプトアート!!



⬆➡⬇シンプルな線でいて見応えのあるイラスト。ボスのパターンもたくさん描かれていることがわかる



CUPHEAD

Q.「パリィ」導入に関するエピソードやその手応えについて教えてください

ジャレッド:パリィシステムを加えたのは、いわゆるラン&ガンのジャンルに、私たち流の色を付け加えてみたい、というところから来ています。そうするためには、このジャンルの古典的ゲームにあったようなゲームシステムの枠組み、例えばダッシュや特殊攻撃等から外れた何かを加える必要があると思っていました。

そうしたシステムはすべて重要なものでしたが、ゲームデザインの初期段階において、私たちは、まだ何かスペシャルなものを探していました。ちょうど、『ダックテイルズ』の下突きジャンプや、『ロックマンX』の壁ジャンプのようなものですね。

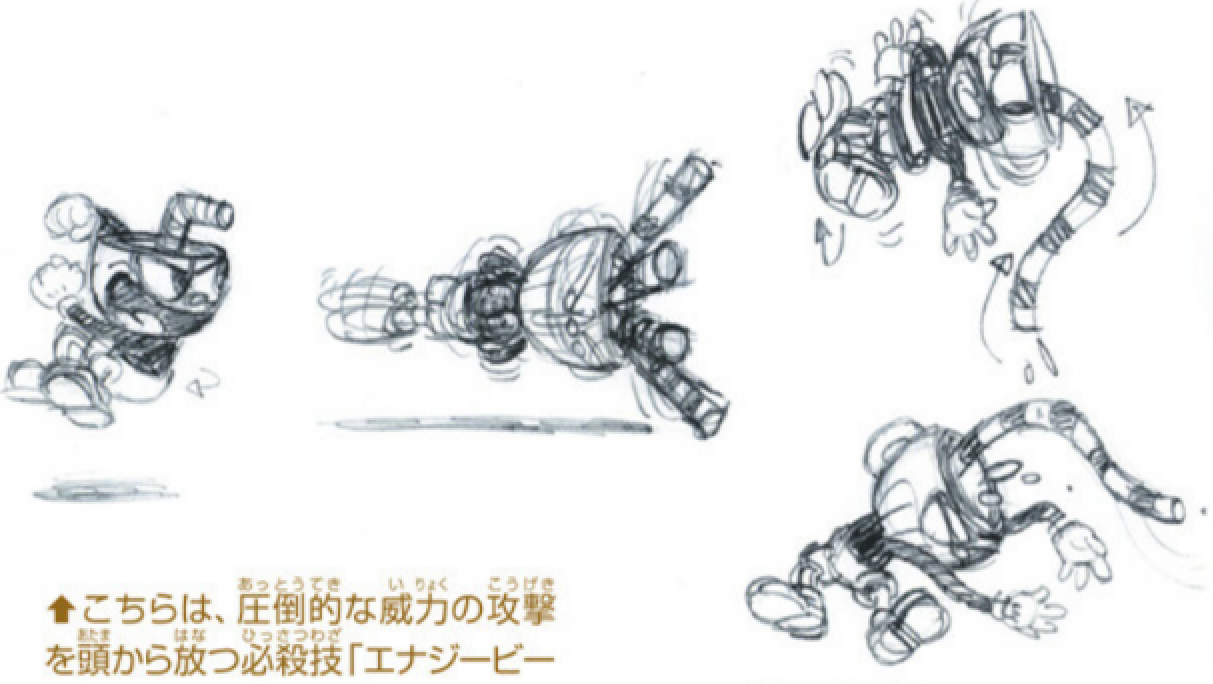
当初は、盾のシステムを強く推していました。それは、ワンボタンで盾を起動させ、スティックで8方向に向きを変えられる、というものでした。ジャンプ中に盾を使うと、敵の攻撃を利用して飛び跳ねることもできます。このシステムの問題点は、シンプルな反応を引き出すために、プレイヤーに多くのことを要求しはじめる、という点です。

そこで宮本茂さん(任天堂、スーパーマリオの生みの親で知られる)のデザイン哲学、シンプルな操作体系を使って複雑なインタラクションを実現する、を慎重に考慮した結果、ジャンプボタンだけで実現するシステム(パリィ!)へと洗練させました。振り返ってみると、パリィは素晴らしいものになったと思いますし、別のボタン入力の必要無しに、攻撃と防御の方法を付け加えることが出来ましたね。このシステムは本当に『Cuphead』が、古典的なジャンルに新たな解釈を加えた、という思いを強めているように思います。そして同時に、私たちが新しくも独特な方法で、別のパターンやチャレンジに挑むことを助けてもくれました。

結局のところ、最終的な形にはとても満足していますが、パリィのようなシステムによってまだまだ探求する余地があるのでは、とも感じています。いつの日か、その点について立ち戻れるかもしれませんね!



➡ピンク色のオブジェクトに空中で触れてジャンプボタンを押すと、「パリィ」成功。ダメージにならず必殺ゲージもたまる、重要なアクション



⬆こちらは、圧倒的な威力の攻撃を頭から放つ必殺技「エナジービーム」のコンセプトアート



Q.難易度調整の時に一番大事にしたことはどんなことでしょうか?

ジャレッド:チャドと僕にとっては、『Cuphead』のデザインについて、とてつもない難易度を目指していたというつもりではなくて、僕たちがプレイして育ってきた、アーケードスタイルのゲームへの郷愁感なんです。そうしたゲームは、ある地点や面を苦労してクリアした後で、決まって心からの達成感を感じさせてくれました。

そこで、僕たちはデザインするにあたって、プレイヤーに、達成感を覚えさせるであろう、満足感のある、レトロゲームに触発された困難さ、「難しいけど頑張ればなんとかなる!」感覚を届けようと考えていました。

個人的には、『Cuphead』によって、ピンボールや『テトリス』を遊ぶ感覚を再現できればと思っていました。事実、それらのゲームはとても難しく見えますが、実際には、プレイヤーに一種の「フロー状態」、――そこでは操作やシステムのことは意識せず、瞑想状態のようにプレイしつつ、以前は敵わないと思った困難に打ち勝つ――を引き起こすようデザインされています。僕は、そういう状態になることが何よりも最高だと思っています。

『Cuphead』でのもうひとつの目標は、戦いをリトライする際に、それぞれが大いに違っているように感じさせることでした。敵のパターンは、ほぼ常に順番が異なったり、タイミングが異なったり、攻撃の間隔が違ったりするものですが、そのデザインによって、記憶することよりも、反応することが重要となるようなプレイスタイルを強いるように、と思っていました。そのために、戦いのあらゆる面において、別のエリアから飛んでくるものや障害、その予測不可能な量や、前回と同じ流れの中に異なる攻撃を挟み込んだり、と多様性を保つようにしました。この点が個人的な『Cuphead』のお気に入りですね。

このおかげで、本作に手応えとリプレイアビリティを与えていると思います。何が起こるか分かっているかも知れないけれど、どのように起こるのか分からない、という予見不可能な点が、このゲームを生き生きとさせていると思います。

⬇リトライした際も前回とは違ったパターンの攻撃が繰り出されることもあり、新鮮な気持ちで再挑戦できる



➡ボス戦で途中でやられてしまっても、どこまでいけたのかがわかりやすく表示されるので、リトライする意欲も湧く





ゲームシステムについて

世界観やキャラクターについて

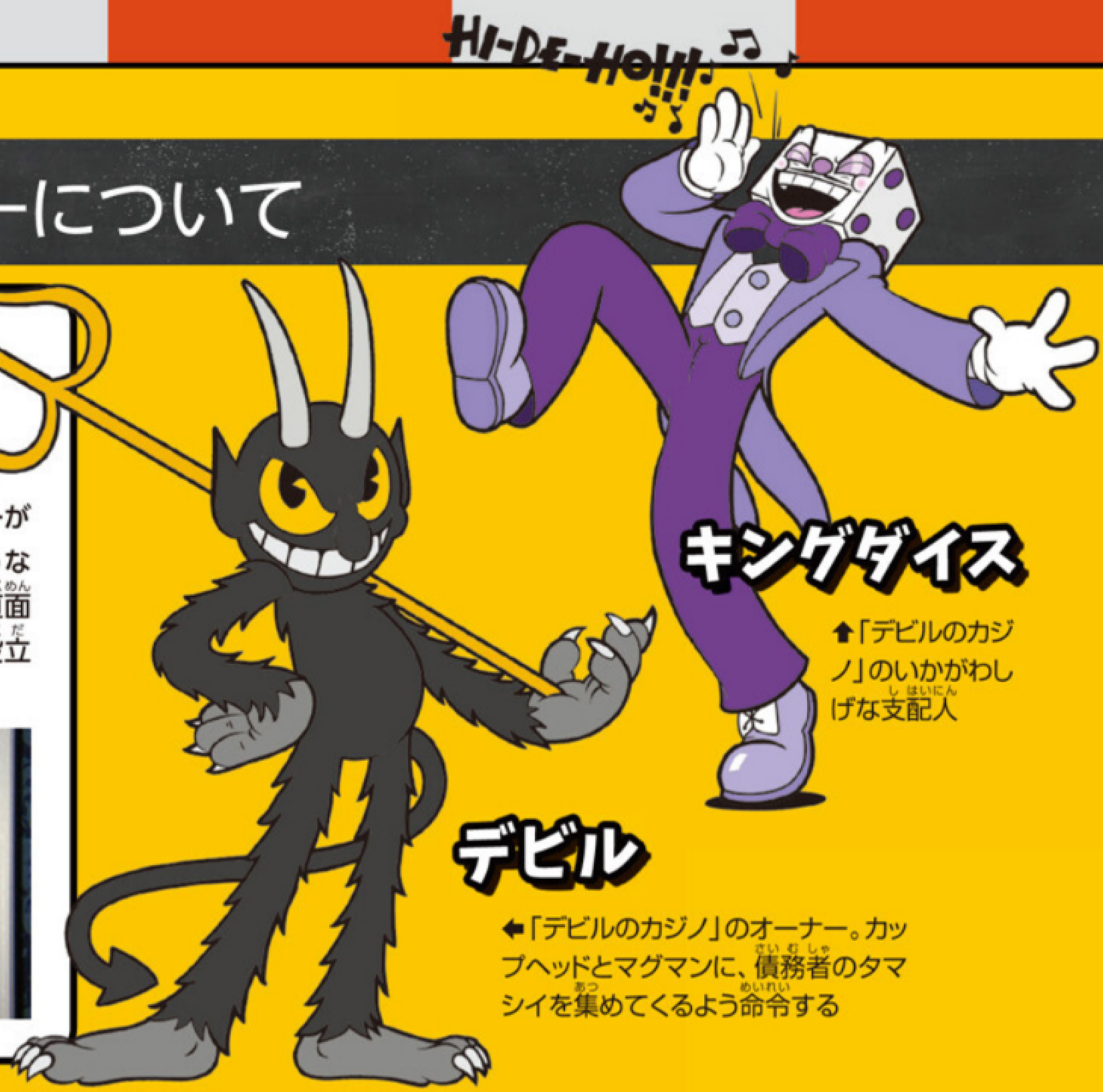


Q.カジノをひとつの題材にした理由を教えてください

チャド：カジノを選んだのは、ヘイズコードが導入されて、テレビやメディアにおいてどのようなコンテンツを流すべきか厳しく規制されるまで、ギャンブルというのが、北米の多くの初期カートゥーン作品において、メインのテーマとなっていたからですね。そうした古典作品に根ざしたゲームとして、『Cuphead』を気味の悪い、シュールな雰囲気に満ちたものにしたかったし、ストーリーにおけるカジノの存在が、そのテーマを強めてくれています。

それに、「ピノキオ」のような作品に見られる、子どもの様な、純真なキャラクターがめくるめく、でもキケンな「宝島」のようなものに惹きつけられ、恐ろしい結果に直面する、というテーマを再現するのにも役立っていますね。





キングダイス

⬆「デビルのカジノ」のいかがわしげな支配人

デビル

⬅「デビルのカジノ」のオーナー。カップヘッドとマグマンに、債務者のタマシイを集めてくるよう命令する



兄：カップヘッド



Q.主人公は、なぜカップのキャラクターなのでしょうか？



チャド：当初から、1930年代のアニメーション作品に存在したような、それでいてオリジナリティのあるキャラクターを創造したい、と思っていました。カップヘッドとマグマンに辿り着くまでには、多くのデザイン画やいろいろなバージョンを経て来ましたけれど！

私たちは、まず人間や動物などを基にした、シンプルなアイデアからはじめたんですが、すぐにそうしたデザインは古典的なアニメーション作品ではありきたりなことに気付きました。そこから、今度はメインキャラクターの頭部を電球、サボテンや金魚鉢のようなものにするという奇妙なアイデアに発展しました。

同じ頃、僕自身は1930年代のアニメーション作品を可能な限りいくつも参考にしようとしていて、特に次の2作品に多大な影響を受けています。それはウォルト・ディズニーの「真夜中の舞踏会」(1934年)と、ヴァン・ビューレン・スタジオの「Picnic Panic(原題)」(1935年)ですね。



弟：マグマン



Q.カップヘッドとマグマンについて詳しく教えてください



チャド：カップヘッドは、歳を取らないカートゥーンの少年で、好奇心と野心とイタズラ心でいっぱい。彼の住む世界のめちゃくちゃさをまったく恐れず、彼の持つ自信のために、なすことほとんどすべてを成功させてしまうけれど、たまにトラブルにも巻き込まれてしまう。自分勝手ではないけれど、カップヘッドの冒険と楽しいことへの欲求が、素直でなかったり不注意に思われてしまうけれど、結局のところ、カップヘッドは良いことをしようと思っています。

一方、マグマンは、カップヘッドの弟で、密かにカップヘッドに巻き込まれる冒険を楽しんでいるけれど、それと同時にやってくるトラブルのことは嫌ってもいます。悲観主義というわけではないけれど、マグマンはカップヘッドに比べてずっと注意深く、心配性。マグマンは騙されやすくも、愚かでもないけれど、人に利用されたり、簡単にカップヘッドに同調してしまったりします。





⬅兄カップヘッドを制止する、弟のマグマン。しかし、時すでに遅し！2人の表情が対照的



CUPHEAD

Q.ボスキャラクターは、どのような手順で制作されたのでしょうか？

チャド：手短にいうと、とにかく押したり引いたり、でしたね。ゲームデザインの要望と、ビジュアルの要望、それから、私たちのゴールである特定の名作ゲームや、カートゥーンへのオマージュ、それらの延々と続く綱引きでした。

例えば、ジャレッドはあるボスについて明確なアイデアがあって、私たちはその考えを完成にまで持っていくことができました。彼が最初に提案したのは、動く雲に乗りながらドラゴンと戦う、というアイデアでした。それがグリム・マッチスティック戦の基になっているんですね。また別の時には、ジャレッドがボスのパターンか攻撃方法に考えがあるようで、私たちは、それをブレインストーミングの際のたたき台として使い、これは、と思えるビジュアルモチーフを探しました。「いろんな種類の攻撃が中から飛び出してくる缶カラの戦車」が、ヴェルナー伍長のスタート地点でしたね！

もう一方で、ボスたちは私たちがゲームに盛り込みたいと思っていた参照作品に基づいてもいます。例えば、私たちが子どもの頃に遊んだ多くのJRPGでは、スライム風キャラクターが一番最初の敵として登場ししました。だから、最初のボスの1体がプルプ・ル・グランというわけです。同様に、古典的なカートゥーンでは悪魔という存在が、しばしば最も邪悪なものとして描かれていました。だから、『Cuphead』では当然、悪魔が敵役として登場するんですね。

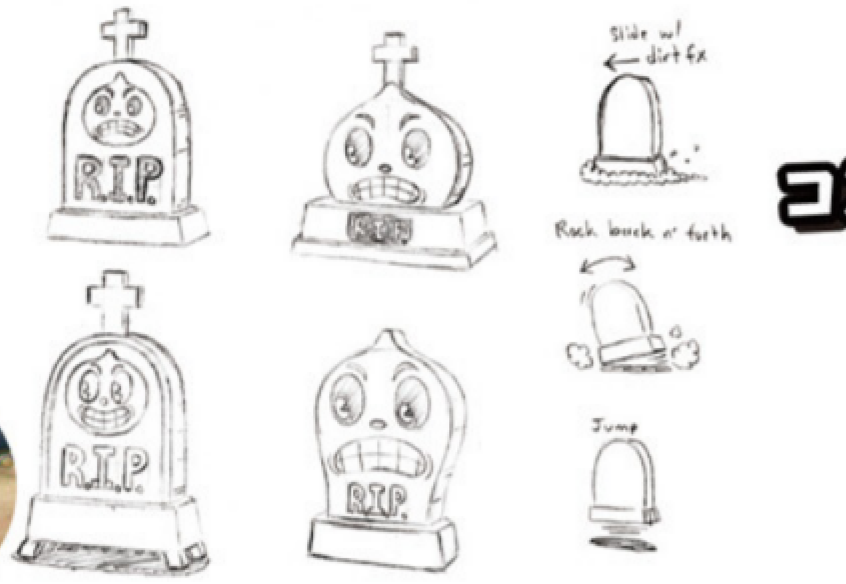
ジャレッド：チャドのいう通り、僕たちのボス戦へのアプローチについては、これと決まった答えはありません。あるときは、「コンサイ一家」戦のように、パターンから始まったり。これは、ゲーム内の基本的な動きを伝えるための、複数のフェーズからなるバトルとなるよう、計画されていました。最初のフェーズでは、ジャンプを促し、次のフェーズでは左右の動きを強調し、そして最後のフェーズでは上方へのエイムにフォーカスする。それが決まったら、入門的なボスに相応しいビジュアルモチーフについて一緒にブレインストームして、野菜畑というアイデアが、これだ！ と感じました。

別の時には、キングダイスの「賭けの行方」バトルでは、初期の段階から、カジノをテーマにしたビジュアルが意味をなすということが分かっていたので、それぞれのミニボスたちの見た目にマッチするパターンを作りました。例えば、チップの山から始まって、それを分割させて、一枚一枚プレイヤーに攻撃する、といった具合に。もう1つのキーとなる目標が、各島を通じて、ボスたちの多様性を保つ、という点でした。1930年代の真正なカートゥーンに相応しく、かつプレイヤーが同じようなビジュアルアイデアを見たと感じないような、人間系、動物、それから無生物のちょうど良いミックス具合を探しました。



グリム・マッチスティック





➡⬇スライム風キャラクターモデルのプルプ・ル・グラン

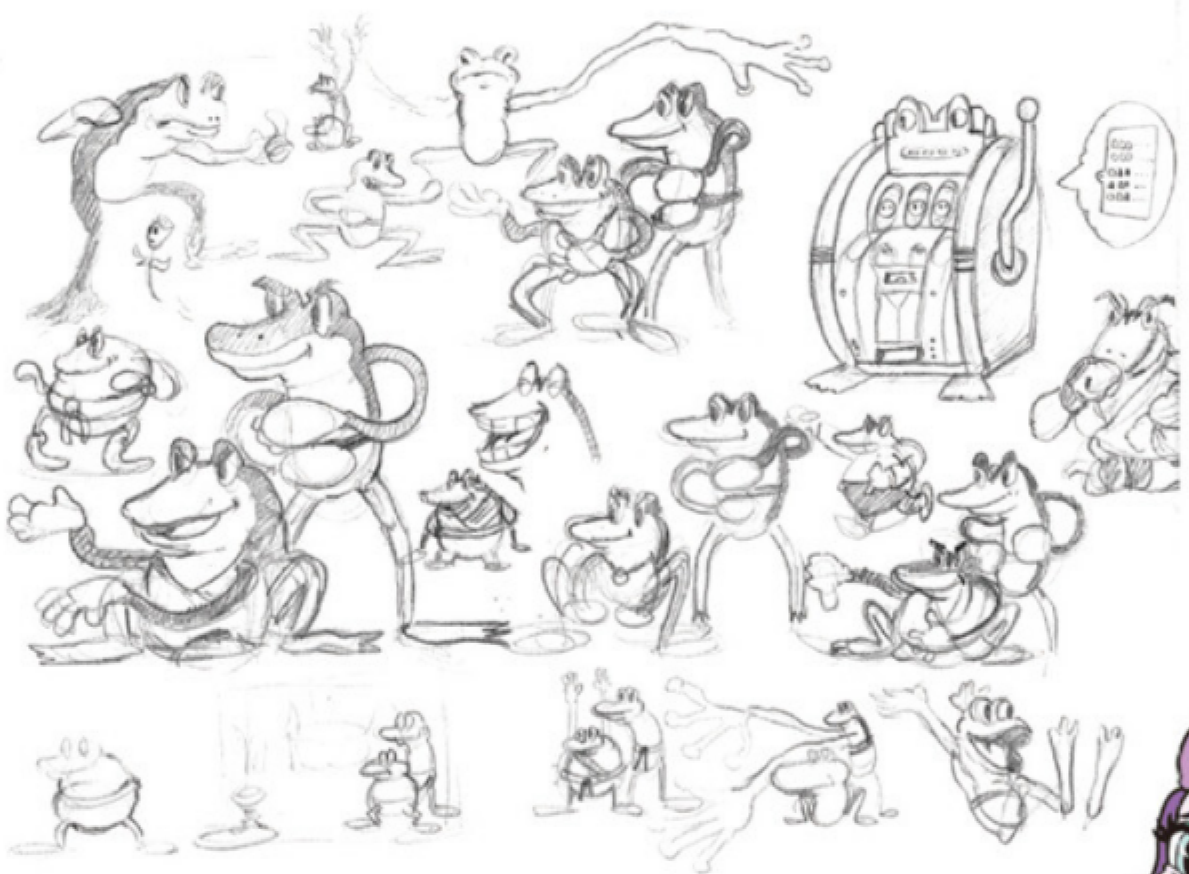
コンサイ一家

Q.ボスキャラクターについて、制作秘話、キャラクター設定があれば教えてください

チャド：『Cuphead』の中に、たくさんのビデオゲームへのオマージュを仕込んでいます。本当に至るところに！ ボスや敵の攻撃パターンから、小さなアニメーションや背景のアイテムまで。正直にいうと、ファンの人たちが見つけたのは、そのうち25～30%くらいですね。多くのものは、永久に見つからないんじゃないかなと思います。（どれほどディープなネタを探したかというと、昔のNES※1／ファミコン取扱説明書のコンセプトアートの様なものまで背景画に忍ばせています！）

ほんの限られたいくつかのケースでは、そのようなオマージュをそのまま見せていることもありますね。例えば、リビー＆クロークスのボスファイトは、『ストリートファイター』の引用だらけ。登場場面でリビーが足踏みするのは、リュウへのオマージュだし、クロークスは『ストリートファイターIII』のケンの様な挑発をします。バトル中も続いていて、リビーの回転したり、百裂張り手のような攻撃は、エドモンド本田へのオマージュだし、クロークスが火のついたハエを吐き出すのは、ダルシムへのオマージュですね。蛙たちが二手に分かれると、リビーは画面上を転がるところは、ブランカの攻撃と似ているし、ソニックブームクラップには、『ストリートファイター』ファンはガイルを思い出すでしょう。その一方、クロークスはザンギエフっぽいラリアット風アタックを繰り出してきます。そして最終フェーズの、スロットマシーンへの変形にまで続いています。スロットマシーンのレバーは、M.バイソンを思い起こさせるボクシンググローブを付けているし、3つの『ストリートファイター』風アタックを繰り出してきます。バイソン（牛）のシンボルは、次に来る攻撃が、ベガを思わせる※2青い炎の攻撃であることを意味していますし、トラのシンボルは、バウンドする火の玉（サガット風）で、ヘビのシンボルは、バルログを思わせます。そして、スロットマシーンから出てくる足場は、春麗を思わせるスパイクで覆われていますね。

おっと、もう一つお話しできるネタがありました。ボスのカラーパレットを決めるのには長い時間がかかることがあります。カラ・マリアの時は特に、現在の見た目に落ち着くまでに、40種類もの色パターンがありました。それぞれのボスが、背景とうまく合うようにプラン立てしないといけませんし、同時にプレイヤーキャラやその他、画面内すべてのものとも調和しなければなりません。そしてそのカラーパレットが、他のボスの中にあっても目立つものでなければならないんですからね！



⬅たくさんのオマージュが詰まった、債務者リビー＆クロークスのコンセプトアート

カラ・マリア

※1：NES＝海外での「ファミコン」の名称　※2：海外版『ストリートファイター』シリーズでは、ベガは「M.バイソン」と呼ばれている

GameTomo、ちばけいすけさんに聞く！

ローカライズについて

Q.本作ならではのローカライズ体制や翻訳のこだわりについて教えてください

GameTomo：膨大な量のパロディやオマージュを含む作品であったため、知識を持ち合わせた翻訳アドバイザーの協力を仰ぎ、複数回に渡って社内外で翻訳のレビューを行いました。なるべく原作のニュアンスに沿う方針で翻訳していますが、日本向けにカルチャライズしてほしいというStudio MDHR側からの要望がありましたので、大きく変更を加えた部分もあります。

品質管理の面でも工夫しています。通常のローカライズでは、ゲームに実装する前のテキストデータ上でのチェックに比重を置いてLQA(言語チェック)を行いますが、テキストを含めた絵面の美しさを魅力の一つとする本作においては、禁則処理や改行の位置にエラーがあると製品としてのクオリティを著しく損なってしまう恐れがありました。

そのため、QAチームだけでなく翻訳者も全てのテキストをゲーム内で目視確認を行うように徹底しています。レイアウトの崩れ方によっては、翻訳から見直したケースもありました。これらの工程を実現できた背景には、一貫してクオリティを最優先するStudio MDHRのビジョンが根ざしています。



⬆➡ボスの他に、協力者や店員などさまざまなキャラクターが登場

Q.日本語のカリグラフィはどのようにイメージを固めて制作されたのでしょうか？ また、お気に入りのものは？

ちばけいすけ：基本的には英語版のフォントの特徴（かざり、はね等）を踏襲するようにしています。『Cuphead』は1930年代のカートゥーンにインスパイアされた作品であるため、同時期に制作された日本の古典的アニメーション作品のカリグラフィを参考にしています。それに加えて昔の邦画のポスターや無声映画の字幕の文字などを参考にして制作しました。

タイトル、ボス名とも、ひらがなの「の」は気に入っています。私は基本的に「の」の字が好きなようです。

あとは、たくさんの字画を狭い場所に押し込まなければいけない字は苦心したのですが、「鳥獄事件！」の「鳥」の四つの点や「幽列車」の「幽」はうまくいったと思います。「撃ち放題盗り放題」の「題」の「頁」の下の点も歩いている足のようで好きです。







⬅⬆文字の跳ね方、細かく詰まった漢字、大きな文字だけではなく小さい文字もじっくり見てみると、より味わい深く感じられそうです

Q.いい翻訳にできた、と自身が思う具体的な点を教えてください

GameTomo：キングダイスのステージに登場する、英語名:Hopus Pocus 日本語名:ウサダ二世です。最初にStudio MDHRに送った試訳のうち、気に入っていただけたもののひとつです。Hopus Pocusのもととなった英語の「Hocus Pocus」には"手品師" のほかに"でたらめ、いんちき"という意味があります。そこで、日本の演芸界で「ちゃんとやります」の口癖で有名なマジシャンのお名前と、日本語のウサギをコラボレーションさせた名前に仕上げました。先に述べた日本向けカルチャライズ におけるStudio MDHRと弊社の方向を合わせるための鍵となった翻訳です。





もうちょっとだけ
次号につづく

プレゼントのおしらせ



ホラーパンクバンドBALZACとの限定コラボフィギュアをプレゼント！ 詳しくはP97へ。

CUPHEAD

『DELTARUNE Chapter 1』配信記念特集

UNDERTALE + deltarune ENCORE! アンコール



『UNDERTALE』を制作したトビー・フォックスさんの最新作、『DELTARUNE』がNintendo Switchでも配信！ その記念として、アンコールCD付録＆音楽特集です！

ゲーム内容だけではなく、音楽もたくさんの人に愛されている両作。付録CDはその世界を楽しむための「おためし」として、さらに深い音楽の世界へといざないます。

Nintendo Switch　UNDERTALE

■ハチノヨン(8-4)　■2018年9月15日発売
■パッケージ版：4320円(込)、ダウンロード版：1620円(込)　■RPG
■CERO12歳以上　■プレイ人数：TVモード(1人) テーブルモード(1人) 携帯モード(1人)　■コレクターズエディション：9504円(込)

Nintendo Switch DL soft　DELTARUNE Chapter 1

■ハチノヨン(8-4)　■2月28日配信　■無料
■RPG　■CERO12歳以上
■プレイ人数：TVモード(1人) テーブルモード(1人) 携帯モード(1人)

ゲーム原曲、サントラ、オーケストラ演奏会まで 音楽をより楽しむアンコール企画

2018年12月号付録「UNDERTALE ファンセレクションCD」は、たいへんご好評をいただきました。そのときのさまざまな声にお応えし、『DELTARUNE Chapter 1』Switch版の配信記念として「アンコール」CDをお届け！ 2作の音楽を楽しめるものとなっています。

ファンの人はグッズとしても楽しんでいただくこともちろん、遊んだことがない人にも、その魅力が伝わればと思います！　もっとたくさんの曲を聞きたい人へ向けてサントラの案内や、オーケストラアレンジを手がけるMUSICエンジンの演奏会、新譜などもご紹介。





CONTENTS

の魅力に迫る



実物大

UNDERTALE + DELTARUNE ファンアンコールCD

大きく3のカテゴリで全12トラック（詳しい紹介は次のページから）。［再録］は前回付録からの収録曲です。

収録内容

クリア済みの人も、これからプレイする人も！
《DELTARUNE おためしトラック》

01. DOGTARUNE（『DELTARUNE Chapter 1』発売記念トレーラー）
02. BEGINNING（『DELTARUNE Chapter 1』より）
03. ルードバスター*（『DELTARUNE Chapter 1』より）

アンケートによる再録3曲＋付録初収録の1曲
《UNDERTALE アンコール》

04. ［再録］SEコレクション（Mixed by Toby Fox）
05. ［再録］MEGALOVANIA*
06. ［再録］夢と希望*（Hopes and Dreams）
07. ［再録］本物のヒーローとの戦い*（Battle Against a True Hero）
08. いせき（Ruins）

ゲーム愛にあふれた演奏家たちによる、心に染みる交響曲アレンジ
《MUSICエンジン オーケストラ》

09. いせき（「MUSICエンジン UNDERTALE CD Vol.2: Toriel」より）
10. 緊迫のとき / ENEMY APPROACHING!（「MUSICエンジン UNDERTALE CD Vol.2: Toriel」より）
11. コア / 華麗なる死闘（「MUSICエンジン UNDERTALE CD Vol.3: Alphys & Mettaton」より）
12. 愛するファンのみんなへ（「MUSICエンジン UNDERTALE CD Vol.3: Alphys & Mettaton」より）

*＝ダブルループ



＊ **このCDの一部またはすべてを動画配信サイトなどへアップロードすることを禁じます。**
＊ このCDは、権利者の許諾なく賃貸業に使用すること、ネットワークなどを通じてこのCDに収録された音を送信できる状態にすることを禁じます。
＊ また、個人的に楽しむ場合などを除き、著作権法上、無断複製は禁じられています。

WHAT IS『UNDERTALE』?

モンスターが暮らす地下の世界に落ちたニンゲン。元の世界に戻ろうと冒険していくストーリー。モンスターと出会うと戦闘画面になるけど、とれる行動は攻撃だけではなく、特定のアクションで相手を「にがす」こともできる。倒すか倒さないかはあなたの自由です。メッセージ量が膨大で、たとえば一度行った町の人との会話も、少し状況が変わると話の内容がちょいちょい変わったりして…!?





WHAT IS『DELTARUNE』?

トビーさんいわく「『UNDERTALE』をクリアしたプレイヤー向け」。必ずクリアしていないと楽しめないわけではありませんが、クリアしていると、味わいがかなり違うと思います。似た姿のキャラクターが多く登場しますが、それが『UNDERTALE』と同じ人物なのかは謎。クリスとスージィが迷い込んだ謎の世界。そこで2人は勇者に!? 戦闘システムは前作を踏襲しつつ3人パーティーで新たな楽しさが！





付録CD収録曲紹介

『DELTARUNE』楽曲はトビー・フォックスさんのコメント付き

収録曲は大きく分けて『UNDERTALE』、『DELTARUNE』、MUSICエンジンアレンジの3つ。曲の中には録音方法や制作場所が異なるものもあり、視聴環境によっては音量バランスが変わる場合もありますが、それも楽しんで聞いてくれたらうれしいっ。『DELTARUNE』の3曲には、トビーさんからのコメントも届きました！







DELTARUNE　おためしトラック

Track 1

DOGTARUNE（『DELTARUNE Chapter 1』発売記念トレーラー）

Nintendo Switch版がリリースされるタイミングで公開されたトレーラー動画のBGM。とにかく、うざいイヌがわんさと登場するコミカルなシーンがたっぷりの動画なので、曲調はかなりユカイ。そしてコンパクト。







この曲を作ったときは、なんも考えてなかったです。

Track 2

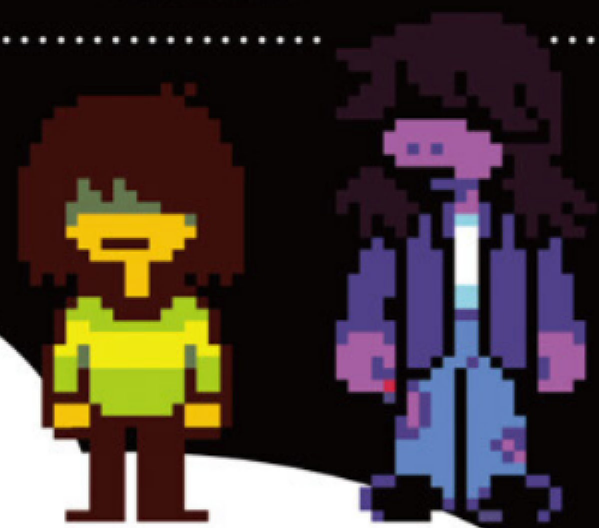
BEGINNING（『DELTARUNE Chapter 1』より）

ゲーム序盤、明るい外に出たときのBGMです。クリスの乗った車が通る道のそばには、見たことがあるようなキャラクターたちがたくさん。日常的で朗らかな風景で流れています。ちょっとだけ、緊張感も感じられるのは気のせい？







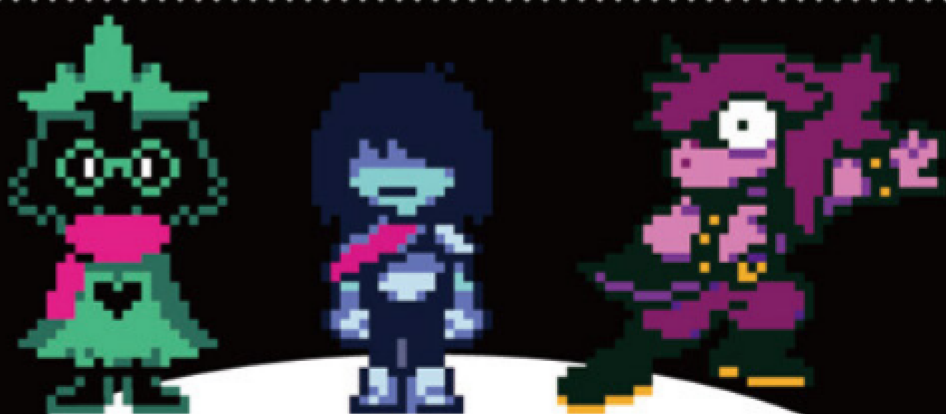


手を振っている　ご近所さん
帰ってくるよ　お兄ちゃん
町は　すっかり秋めいて
旅の始まりには　うってつけ

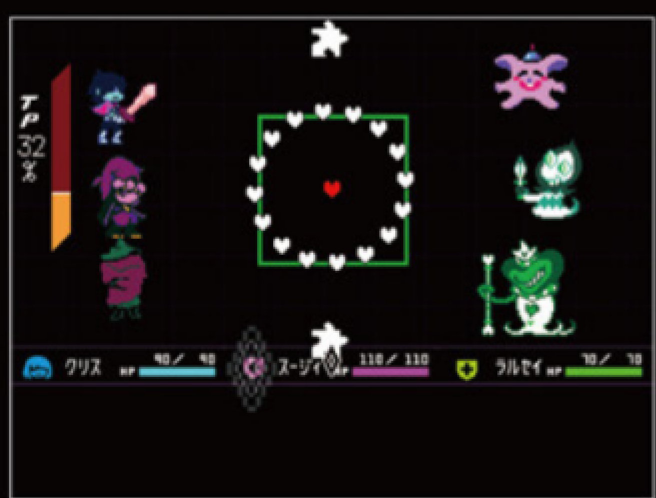
Track 3

ルードバスター（『DELTARUNE Chapter 1』より）

戦闘画面のBGMです。ダブルループ＆フェードアウトでの収録。戦闘曲らしい速くてスリリングなサウンドの中に、心地よいフレーズが満載。曲の展開も多いので何度聞いても飽きないっ。









この曲のメロディは5年前に作ったもので…　ん…？　今、この文章を書き直してる時点では、6年前か。どうなっちゃってるの！？

UNDERTALE アンコール

Track 4

[再録] SEコレクション(Mixed by Toby Fox)

トビー・フォックスさんみずから編集したトラック。『UNDERTALE』で使用された効果音だけで構成されています。これでもいろいろなシーンが甦ってくる!

Track 5

再録投票 1位 322票

MEGALOVANIA



今回も圧倒的な人気でトップ! ゲームの中で聞くのはちょっとタイヘン。ダブルループ収録なのでたっぷり聞いてね。

Track 6

再録投票 2位 212票

夢と希望

(Hopes and Dreams)



前回5位からジャンプアップして見事アンコールトラックに選ばれました。こちらもダブルループ収録。

Track 7

再録投票 3位 209票

本物のヒーローとの戦い

(Battle Against a True Hero)

2位に3票差で続きました。"本物のヒーロー"の気持ちを、ダブルループでご堪能あれ!

Track 8

いせき

(Ruins)



付録CD初収録。トリエルと出会い、離れて1人で前へ進むシーン。次のTrack9と聞き比べてほしいのでチョイスしました。

MUSICエンジン オーケストラ

Logo Design: Tadahiko Kawaguchi

今回もオーケストラアレンジ音源を提供してくれた音楽団体

MUSICエンジン

前回に引き続き、ゲーム音楽をオーケストラで演奏する団体「MUSICエンジン」の音源を収録! しかもこの5月にCDを発売したばかりの「Vol.3」の曲も。P35のレポ&CD紹介も見てね。



Photo by Studio Symgraph

MUSICエンジン 主宰
河合晃太さん

1984年、北海道生まれ。プロのヴァイオリン奏者として活躍中。

Track 9

いせき

(「MUSICエンジン UNDERTALE CD Vol.2: Toriel」より)



原曲の「いせき」も収録しているので、どのようにアレンジされているか、聞き比べを楽しむことができます。オーケストラの楽器感もよくわかるはず。

♥河合 ゲーム開始直後のはじめてのステージなので、音色として初々しい音を目指して録音しました。演奏者もこの後ゲーム中で起きる様々な出来事はあまりイメージせずに「何も知らずに訪れた場所」という想いで収録したので、そう思って聞いてもらえると嬉しいです。メロディはもちろんの事ながら、それを支えるメロディ以外の楽器がどのように鳴っているかに注目して聞いてみてください。

Track 10

緊迫のとき / ENEMY APPROACHING!

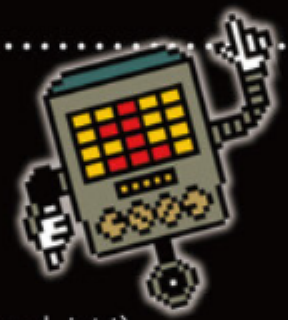
(「MUSICエンジン UNDERTALE CD Vol.2: Toriel」より)

戦闘シーンのBGM。原曲はどちらもファミコンのような音色が使われていましたが、その雰囲気を残しつつ、オーケストラアレンジが加えられました。

♥河合 おそらくゲーム中で一番聞く事になる曲だと思います(特に最初のフレーズ)。「たたかう」としての曲なのか「みのがす」としての曲なのかで曲の印象が変わってくると思いますが「たたかう」としてのカッコ良さ・キレの良さを意識しました。楽器の都合上、音のアタックやリズム等は原曲より柔らかくはなってしまうのですが、オーケストラの音色ならではのカッコ良さが出たかなと思っています。

個人的にはチェロとコントラバスによるベースのキザミがとても好きで、そこを土台として聞きつつ、上に乗っているメロディや打楽器を聞いてもらえると嬉しいです。

Track 11



コア / 華麗なる死闘

(「MUSICエンジン UNDERTALE CD Vol.3: Alphys & Mettaton」より)

ゲーム後半で行くフィールドのBGMと、ボス戦のBGMです。

♥河合 前回の付録CDに収録していただいたアンダインの「正義の槍」は熱量を出来る限り追求したのに比べ、今回の「華麗なる死闘」は音楽としてのテンポのノリを追求しました。

Vol.1・2と同じコンサートホールでの録音なのですが、他の2枚に比べて演奏者が慣れてきたのか、良い意味で開放的な音が録れました。

ホールの空気感が欲しかったので、コアの最初に流れる電子音も、シンセサイザーを使用してコンサートホールで録音しています。



Track 12

愛するファンのみんなへ

(「MUSICエンジン UNDERTALE CD Vol.3: Alphys & Mettaton」より)

付録CDのラストを飾るのは、メタトンが関係するイベントBGMのひとつ。タイトルの意味も少し違って聞こえる?

♥河合 オーボエとピアノがメインで、後半クラリネット(+ヴァイオリン)の音色に残りの弦楽器が軽く色を添える形になっています。

綺麗な曲ではありますが、少し物悲しさも含むような音色のイメージで演奏していました。ゲームのシーンを思い出しつつ、上にあげた楽器の旋律を楽しんでいただければ嬉しいです。

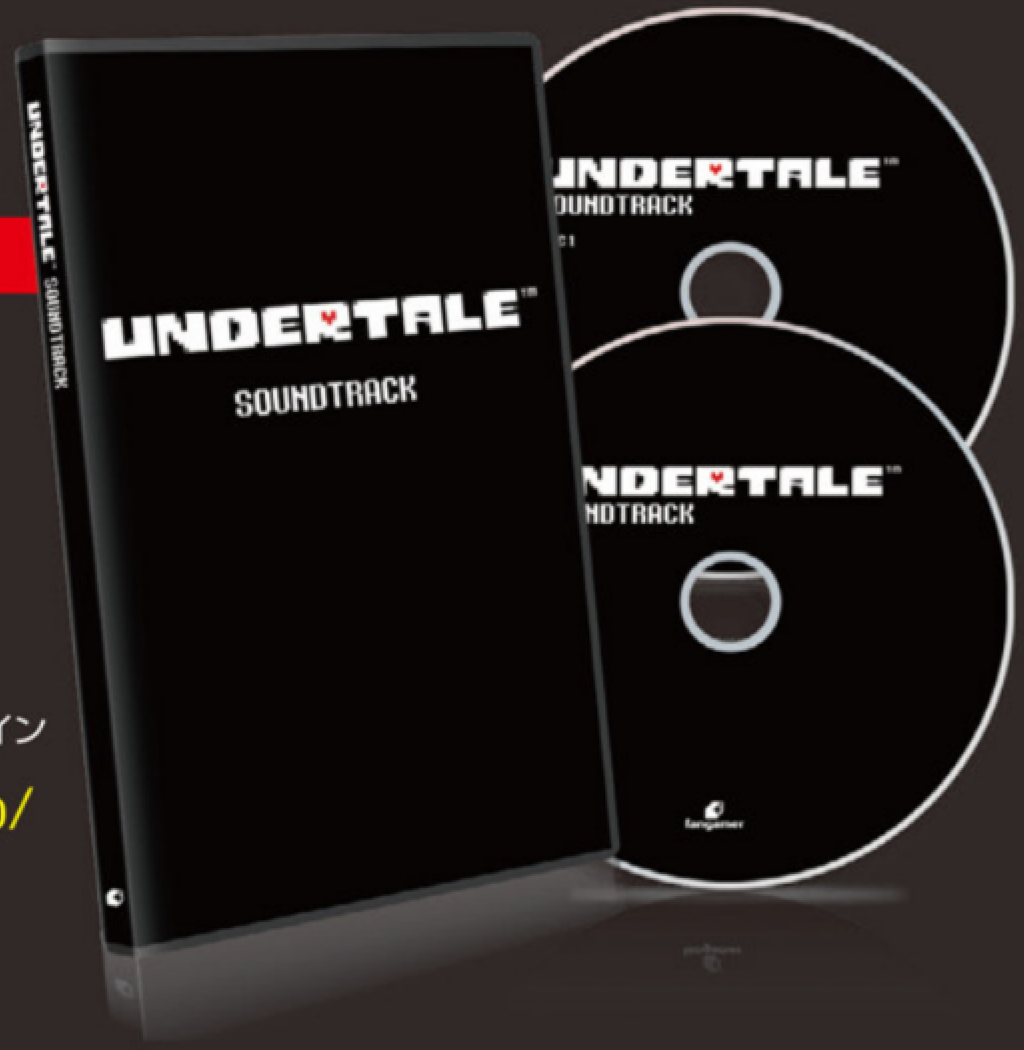
もっと！『UNDERTALE』『DELTARUNE』の音楽を聞こう

付録CDに収録されている音楽は、ゲームで聞ける曲のほんの一部に過ぎません。もし、もっと曲を聞きたい！ と思ったら、全曲収録のサウンドトラックをチェックしてみてね。CD版は『UNDERTALE』のみ、Fangamerより発売中。ダウンロード版は『UNDERTALE』『DELTARUNE』それぞれで発売中。

CD

「UNDERTALE」サウンドトラック

ゲーム中に流れるBGM全103曲を2枚のCDに収録。価格は2160円（込）。一般のCD店では販売しておらず、発売元Fangamerのショップサイトで注文する必要があります。ネット通販なので、未成年の場合は保護者の方と購入の相談が必要かも。また、各種関連イベントでFangamerが出店することがあり、そこで販売されることもあるようです。



➡黒ベースに白いロゴと文字という、『UNDERTALE』らしいシンプルなデザイン

お求めはコチラから >> https://www.fangamer.jp/



⬆bandcampでは「DELTARUNE Chapter 1 OST」を1000円または7ドルで販売中。この曲の価値がもっと高いと思ったら、さらに支払い金額をアップできる、というのがbandcampのおもしろいトコロ

ダウンロード

UNDERTALE Soundtrack

DELTARUNE Chapter 1 OST

音楽配信サイト「bandcamp」ほかiTunesストアやAmazon Musicなど大手配信系サイトにてダウンロード購入が可能。価格は各サイトでご確認を。

また、ストリーミング音楽サービス「Spotify」などの月額サービスに登録することで『UNDERTALE』『DELTARUNE Chapter 1』の楽曲を聞くことも可能です。

お求めはコチラから >> https://tobyfoxjp.bandcamp.com

『UNDERTALE』再録リクエスト 投票結果

前回付録「ファンセレクションCD」の投票でベストテンに選ばれた10曲から、今回のCDに収録してほしい楽曲を、アンコールとして1人3曲まで選んで投票してもらいました。インターネットで、期間は4月17日～19日12時まで。3日間たらずという短い期間だったのに多くの投票ありがとうございました。

順位(前回)	タイトル	票数
1(1)	MEGALOVANIA	322
2(5)	夢と希望	212
3(2)	本物のヒーローとの戦い	209
4(4)	華麗なる死闘	206
5(3)	SAVE the World	195
6(7)	UNDERTALE	166
7(6)	スパイダーダンス	157
8(8)	アズゴア	134
9(10)	サンズとのバトルで流れるかもしれない曲	121
10(9)	Bonetrousle	120

みんなのコメントも紹介！

1位「MEGALOVANIA」

♥「MEGAROVANIA」のおかげで、『UNDERTALE』というゲーム作品に出会えたので、思い出深い1曲です。【エルズさん】
♥最弱であり最強なサンズをこれでもかと言うほど表現した曲だと思います。【でじこさん】
♥とにかくカッコいい、思わず口ずさんでしまうメロディが最高です！ そして…自分の犯してきた罪の重さが、ひしひしと伝わってくるような感じがします。【misakiさん】
♥とあるルートでしか聞けないこともあり、最初にゲーム内で流れた時はゾクゾクしました。アドレナリンもドバドバでした。【chanmiさん】
♥やっぱりサンズが好きなのと、聞いていて気持ちが高まってくるから！【壊刀kaitoさん】

2位「夢と希望」

♥最初に聞いたとき、ボス戦の曲とは思えない希望に満ちた曲で驚きました！ こんな曲を流されたら負ける気がしないと涙を拭いつつ戦った思い出の曲です…！【ちむたさん】
♥王道らしい熱さがあって好きです。ストーリーも相まって目頭が熱くなります。【いざいウヌさん】
♥これまでのプレイのすべてが昇華される場面に流れるので、ひときわ思い入れが強いです。【柚子さん】
♥ゲームであんなにボロ泣きしたのは初めてという、思い出深い曲です。【むむおさん】

描き下ろしデザインの切り取りブックレット

ジャケットイラストは、ゲームキャラクターのデフォルメデザイン雑貨等を手がけるマイトウさん。前回付録のジャケットデザインを提案してもらっていましたが、今回はイラストを描き下ろしてもらいました。



↑前回のブックレット。うざいイヌたくさん



Illustration : maitou

3位「本物のヒーローとの戦い」

♥誰がなんと言おうと本物のヒーローはかっこよくて、立ち向かってくる世界の敵を打ち倒すというケツイに満ちた勇者の曲が大好きです。【ちゅろさん】

♥勇ましさだけじゃない、失くしたものを回顧するような物悲しさ、美しく静かな決意と闘志を感じるこの曲が大好きです。【慈雨さん】

♥ついに始まったんだな、という緊迫感が良いと思いました。【しゅがさん】

♥力強いけれど繊細で、激しさと優しさを兼ね備えたあの「ヒーロー」そのもののメロディに心打たれました。【ミゾさん】

4位「華麗なる死闘」

♥ギミックを理解せず挑み続けた結果、ゲーム内で一番長く聞いてた曲は多分これ…。累計100回はコンティニューしたと思います。でも好きだよメタトン。【湊さん】

♥何度聞いても飽きが来ない。体が勝手にリズムを刻んでしまうほど。【フクロウフェイスさん】

♥全編がサビのように熱く、メタトンのスター性が溢れてます。【なぎすたーさん】

♥徐々に盛り上がっていく曲調がたまらなく好き。地下世界のエンターテイナーにふさわしい最高の曲。【どらさん】

♥最初のピアノとドラムのリズム…そこから増えていくほかの音たちに魅了されます。【いずみさん】

5位「SAVE the World」

♥壮大な音楽の中に優しさと切なさを感じます。何度も引き込まれます。【さぼてんさん】

♥大好きな曲です！ ボス戦なのに明るいメロディで、この曲を聞くとキャラクターの背景を思い出して泣けてくるからです！【はるさめさん】

♥おなじみのテーマがオーケストラ風にかっこよく編曲されており、物語のキーパーソンの曲がたくさん組み込まれてるのが魅力です。【ひいらぎさん】

♥本当に元気が出て、腹の奥から懐かしさがこみ上げてくる。【ちゅんさん】

♥ゲームをしてて、感動しすぎて泣きながら決意をみなぎらせた曲だから。【ガサネさん】



切り取りブックレット ❶左の点線に沿って、ハサミやカッターで本から切り離します ❷カッターと定規を使い、右のブックレット(表面)の周囲を切り取ります。グレーの線の内側が目安です ❸真ん中のグレーの線で山折りにします

▶切り取りブックレット（裏面） 作り方は前のページを見てください（裏面にあわせて切らないようにしてください）

《 DELTARUNE おためしトラック 》
♥01. DOGTARUNE（『DELTARUNE Chapter 1』発売記念トレーラー）
♥02. BEGINNING（『DELTARUNE Chapter 1』より）
♥03. ルードバスター（『DELTARUNE Chapter 1』より）

《 UNDERTALE アンコール 》
♥04. ［再録］SEコレクション（Mixed by Toby Fox）
♥05. ［再録］MEGALOVANIA
♥06. ［再録］夢と希望（Hopes and Dreams）
♥07. ［再録］本物のヒーローとの戦い（Battle Against a True Hero）

♥08. いせき（Ruins）

《 MUSIC エンジン オーケストラ 》
♥09. いせき
（「MUSICエンジン UNDERTALE CD Vol.2: Toriel」より）
♥10. 緊迫のとき / ENEMY APPROACHING!
（「MUSICエンジン UNDERTALE CD Vol.2: Toriel」より）
♥11. コア / 華麗なる死闘
（「MUSICエンジン UNDERTALE CD Vol.3: Alphys & Mettaton」より）
♥12. 愛するファンのみんなへ
（「MUSICエンジン UNDERTALE CD Vol.3: Alphys & Mettaton」より）



liner notes
by Toby Fox

01. DOGTARUNE

この曲を作ったときは、なんも考えてなかったです。

02. BEGINNING

手を振っている　ご近所さん
帰ってくるよ　お兄ちゃん
町は　すっかり秋めいて
旅の始まりには　うってつけ

03. ルードバスター

この曲のメロディは5年前に作ったもので…
ん…？　今、この文章を書き直してる時点では、6年前か。
どうなっちゃってるの!?



6位「UNDERTALE」

♥聞いていると曲の場面を思い出し、切なく、温かくなるので大好きです。【みやこんぐさん】
♥一番好き！ ベースが心地良いし、だんだんと音が増えていくところとかが大好き。アコギで練習した思い出の曲！【りずむさん】
♥モンスターたちが語る哀しい物語と、物語の終わりに向けての盛り上がりが曲とリンクしていて堪らない気持ちになります。【けけろさん】

7位「スパイダーダンス」

♥ずっと聞いていたいくらい軽やかで好きです。大好きなぶんすかマネキンやブルッチの曲と同じ曲調だと知って、さらに好きになりました。【ロリ秋さん】
♥jazzyな雰囲気の、ノリのいい曲。たまに頭の中に浮かんで離れません。【まことさん】
♥ピアノでしっとり演奏される「今日もどこかで雨が降る」のアレンジなのに…。こんなに違うとか、もはや反則だと思った。【蓮さん】

市販のCDケースを使って、商品版のサントラCDみたいにしよう!

付録CDを市販のサントラCDのように保管する方法！ まずプラスチックのCDケースを用意してください。100円ショップなどで買えます。それから、このページ左側のブックレットをキレイに切り取り、ほぼ正方形になるよう2つ折りにします。そうすると、CDケースの正面にちょうど入るサイズになります。

それから、巻末の付録CDが入っていた袋は裏ジャケットにも使えるデザインになっています。裏表2種類あるので、好きなほうを選び、黒いラインに沿ってキレイに切り取ってね。CDケースのCDをセットする部分とケース裏側は分解できるので、ていねいにパーツを分け、その中に裏ジャケットを入れてください。デリケートな部分なのでゆっくりね！ ケースを元に戻し、CDをケースにセットすれば、「ファンアンコールCD」パッケージのできあがりです！

ケース前面に入るブックレット



⬅P33の点線に沿ってブックレット部分をキリトリ、グレーのラインに合わせて周囲を切ります

CD袋を切り取ってケース背面へ



⬆抑えのツメが割れないよう、すき間を作り、そっと分解してください



⬆裏ジャケットの向き・上下を間違えないように入れ込んで元に戻してね



⬅ブックレットを2つ折りにしてケース前面に入れ込んだら、こんな感じで完成です！

8位「アズゴア」

♥このゲームをやっていて初めて驚いた演出の後に流れる曲なので、思い入れがあったから。【ありんこさん】
♥優しさと悲しみのケツイに溢れる曲。作品中最も熱く、胸が締め付けられる名曲だと。聞くと必ず泣いてしまいます。【づけさん】
♥モンスターとニンゲンの対立という運命には逆らえない、といった悲しさが感じ取れて大好きです！【ぴによすさん】
♥こんなに切ないバトル曲は初めてです。【ともさん】
♥お互い後に引けない、という感じがひしひしと伝わるメロディ。何度聞いても鳥肌が立ちます。【湯浴みさん】
♥今までの旅の経験を、ここで試される気がして大好きです！【あんこもちさん】

9位「サンズとのバトルで流れるかもしれない曲」

♥ゲーム内では聞けない曲だし、こういう機会にぜひ聞きたい。【セナさん】
♥『UNDERTALE』を知らない人でもクスッとしてしまいそうなインパクトのあるタイトルだから。華やかでカッコいい楽曲たちの中にこのタイトルがあることで、『UNDERTALE』のお茶目な一面が垣間見えるような気がします！【おイヌさん】
♥彼のケツイや背負ったものを感じ取れるような楽曲だから。【Ravineさん】

10位「Bonetrousle」

♥Switch版の特報トレーラーで流れていたのが印象的で、『UNDERTALE』といえばこれという感じがあります。【やなぎさん】
♥パピルスらしい明るい曲で好き。自然とリズムに乗れてずっと聞いていられる。【のかさん】
♥初めての対決、あれ大したことないな〜と思っていたら、突然BGMが変わりかなり苦戦した。そういった意味で印象的。【ぺぺろんさん】
♥必殺技を返せ！ 見たいから！【もみじさん】

その他

♥選べません…。すべての曲を…愛しているので…(ちゃっかり選びました)。【タカナスさん】
♥*このさんきょくには　とくべつななにかが
　こめられているようだ
　もういちど　なにもしらずに　あそんでみたい
　*そのおもいは　かたちをかえて
　どくしゃのあなたに　つたわった
　ぜひ　『UNDERTALE』を　てにとってほしい
　【*すこしだけ　さきのみらいのあなたさん】
♥やはりテンション爆上げする曲を選びました!! 聞くだけで、ソウルが震えます!!【ちーさんさん】
♥曲が素晴らしくて『UNDERTALE』の沼に落ちました。さすが作曲家が作ったゲームなだけあります。勉強のお供にしています!!【なみさん】
♥本音は選べないです。どの曲も好きです。Toby Fox氏は神です。優劣なんてないです。それほどすべてが神曲なんです。【京 白綺さん】
♥『UNDERTALE』の曲は凄いので選ぶのが難しかった…。Tobyさんの才能は凄まじいほど優れてるからかな(苦笑い)。【お豆さん】
♥最初にプレイしたあの時を忘れられないくらい印象に残っている。【ぱぴこさん】
♥どの曲も素晴らしいので、選ぶのにすごく時間がかかりました！【ふみぷらっくさん】
♥家族でファンです。すべて好きな曲です！ 家族で1曲ずつ選びました。「SAVE the World」「夢と希望」「スパイダーダンス」。【MOXA-141さん】
♥好きだから。とにかく好きだから。【Pikselさん】

ネタバレあり!? 7月の大阪公演へ行く人は閲覧注意！

ズバリなネタバレはしないように配慮しているつもりですが、大阪公演を新鮮な気分で見たい人は読まないほうがいいかも

『DELTARUNE』楽曲、初披露！ コンサートレポート

MUSICエンジン 第七回演奏会

～2019.5.6 東京 夜公演～


(c) Studio Symgraph

まず物販ブースに立ち寄り。長い行列ができていて大盛況！ FangamerのグッズとMUSICエンジンのアレンジCD3枚を買い求める人が後を絶ちません。

サントリーホール 大ホールは満員のお客さん。10～20代が中心で、女性が多かった印象です。開演前のステージ中央には、うざいイヌが鎮座ましましておりました。

公演の前半は『UNDERTALE』楽曲。演目は全体的に以前やっていない楽曲が中心。昼の部ともかぶっていない新アレンジ。「手ミーむら！」「ぷんすかみゅうみゅう」など、ちょっと寄り道ルートの曲が聞けました！ 曲によって男性が1人ステージ中央に来たり、コーラスの方々が登場したり、さまざまな仕掛けも楽しめました。

途中で入る休憩時間には、物販やトイレに行く人も多いでしょう。でも、できるだけ早く戻ることをおすすめします。MUSICエンジンさんはいろんな仕掛けでお客さんを楽しませてくれます。

休憩明けはいよいよ『DELTARUNE Chapter 1』。ゲーム進行の流れに沿った曲目の並び。曲を聞いているだけでゲーム画面やストーリーが頭に甦ってきます。演奏ではギター（エレキも）、ベース、ドラム、キーボードが参加する曲もあり、バラエティ豊かなサウンドを聞くことができました。

MUSICエンジン主宰、河合晃太さんから、東京公演直後の感想をお聞きしました！

♥**河合**　東京公演が無事に終わりホッとしています。サントリーホールという素晴らしい場所で、大勢のお客様の前で『UNDERTALE』『DELTARUNE』という2タイトルを演奏させて頂けたこと、奏者としてもとても嬉しく、感謝しています。

昼公演はこれまでの楽譜を基本に、再度納得のいくように音の配置を大幅に変え、夜公演はほぼ最初から編曲しました。

ゲーム等のコンサートではドラムや電子楽器、管楽器が多用されるためマイクで音量のバランスを取ることが多いのですが、今回どうしてもやりたかった試みとしてマイクを使わず、弦楽器を大幅に増やすことでバランスを取ってみました。

座席によって聞こえ方はさまざまだったと思いますが、個人的には今までの中で一番良いバランスで演奏できたと思います。

大阪公演に向けて、さらに良い音が出せるように頑張ります。

CD　MUSICエンジンのアレンジCDを購入するチャンスでもありました

東京公演では、MUSICエンジンのCD3種が販売されていました。「Vol.3」はこれが初お披露目！ 今回の付録CDで収録した曲のほか、すばらしいオーケストラアレンジが楽しめます。ネット通販は現在「Vol.1」のみ。「Vol.2」「Vol.3」は各種イベントで！



MUSICエンジン UNDERTALE CD Vol.2: Toriel
1000円(込)

トリエル関連のシーン、「スタートメニュー」「ホーム」など5曲収録。MUSICエンジンVer.のメドレーも聞き応え十分！



MUSICエンジン UNDERTALE CD Vol.1: Undyne
1000円(込)より

CD版は下記のURL、「2083オンラインショップ」で。ダウンロード版はiTunesほかで販売中です。

>> http://shop.2083.jp/



MUSICエンジン UNDERTALE CD Vol.3: Alphys & Mettaton
1500円(込)

「スパイダーダンス」や「ホテル」を含むメドレー、「現場から中継です／絶対絶命レポート」など、充実の全7曲を収録。

※今回ご紹介した「MUSICエンジン 第七回演奏会」は、きたる7月15日(月・祝)に大阪公演が予定されています。チケット販売は予定数が終了していますが、若干の追加販売が予定されているようなので興味のある方はチェックしてみてください。演奏会の詳しい情報はMUSICエンジン公式サイトで。https://musicengine-info.net/



1 レーサー直撃！ 2 Wキーマンに訊く 3 開発陣がプレイ！
トリプルインタビュー

TEAM SONIC RACING™

いよいよ発売を迎えた『チームソニックレーシング』（以下『TSR』）。個性豊かなキャラクターたちや新感覚の“チームでの協力レース”の魅力をお伝えするべく、インタビューも3本一組でお届け。たっぷりお楽しみください！

Nintendo Switch　チームソニックレーシング　発売直後 RELEASED

■セガゲームス　■5月21日発売　■パッケージ版、ダウンロード版ともに6469円（込）　■レース　■CERO全年齢　■プレイ人数：TVモード（1～4人）テーブルモード（1～4人）携帯モード（1人）　■通信：インターネットプレイ（最大12人）ローカルプレイ（最大8人）

1 レーサー直撃インタビュー 後編

まずは前号から引き続き、参戦レーサーたちを直撃。レースで楽しい瞬間やレースへの意気込みを聞く！

チームソニック



Q あなたがレースをしていて「楽しい」と思う瞬間は？

ソニック：そりゃ何と言っても、ライバルカーを「アルティメットブースト」で一気に抜き去る瞬間だな！ アルティメットブーストはマシンの限界を超える最速のブーストだから、そのスピード感と爽快感はホント最高だぜ！

ナックルズ：オレは「ボム」や「ロケット」のウィスプでライバルカーどもを一網打尽にした瞬間だな。攻撃を食らった時のアイツらの表情を思い出すと、今でも胸がスカッとするぜ！

テイルス：ホント、2人は勝負となると血の気が多くなるんだから…。ボクはレース中というよりも、ガレージでマシンをカスタマイズしている時が一番楽しいかな。パーツ1つで走行性能がガラッと変わるから、どれにしようか悩むのが楽しいんだ。

Q グランプリレースへの意気込みを一言！

テイルス：ドドンパが何のためにこのレースを開催しているのかは未だ謎だけど、チームで協力し合うレースはホント面白いんだ。この記事を読んでいるみんなも、ぜひチームレースの醍醐味を体験してみてね！

ナックルズ：レースにさえ勝ちゃぁ、今乗ってるこのマシンはくれるっていう約束だからよ、ぜってーに負けられないぜ！ レースに勝って、オレの愛車「ランドブレイカー」を手に入れてみせるぜ！

ソニック：まぁ、目的は人それぞれみたいだけど、みんながレースに興味を持ってくれて嬉しいぜ。今回は他のチームも強敵揃いだけど、オレたち3人のチームワークで最高の走りを見せてやるぜ！

チームローズ



Q あなたがレースをしていて「楽しい」と思う瞬間は？

エミー：アタシはあんまりレースは好きじゃないんだけど、レース開始前のカウントダウンが始まった時が一番気持ちが高ぶるわ。これから始まるレースのことを考えると、緊張感と期待感で胸がドキドキするの。

チャオ：ボクは、仲間のエミーやビッグのためにアイテムを集めてあげる時間が好きチャオ！ ボクのサポートで2人の順位が上がると、とっても嬉しいチャオ～♪

ビッグ：ボクはジャングルにある川で、カエルくんと一緒に釣りをしている時が一番好きだなぁ～。

チャオ：ビッグ、それはレースとは関係ないチャオ！ 質問の答えになってないチャオ！

ビッグ：そうか、ゴメン、ゴメン…レース中にカエルくんと釣りのことを考えている時間が一番好きなんだぁ～。

Q グランプリレースへの意気込みを一言！

エミー：ほかのチームのみんなは、アタシたちがレースなんかに勝てるわけないとバカにしているみたいだけど、チームワークなら絶対に負けないんだから！ アタシたちの友情パワーで、バカにしたやつらの鼻を明かしてやりましょ！

チャオ：賛成チャオ！ ボクのマシンに搭乗するチャオたちも、かつてチャオレース※で優勝した経験のあるツワモノたちを揃えているチャオ！ 久々のレースでみんな興奮しているから、きっと優勝間違いなしチャオ～！

ビッグ：ボクは、カエルくんに似たこの車に乗っているだけで十分楽しいから、みんなの邪魔だけはしないようにがんばるよ～。

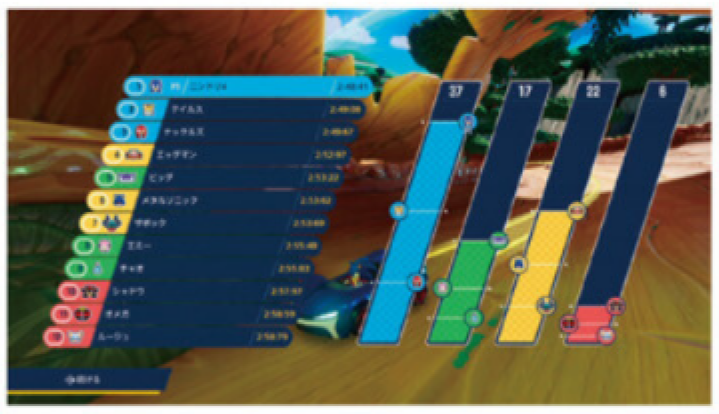
NDWにて全5チームのインタビューを公開中！ あわせてお楽しみください♪
https://www.ndw.jp/teamsonicracing-intervew-link/

※「ソニック アドベンチャー」シリーズなどで登場したミニゲーム。ゲーム中に育成したチャオを参加させて順位を競う、障害物競走

チームメイトとの協力がカギ！ 3人一組の新感覚レース

『TSR』の特徴は3人一組で走る“チームレース”！ 従来の個人での順位のみで競うレースとは異なり、チーム全員の総合順位で争うのだ。レース中は、アイテムを受け渡ししたり、チームメイトの後ろを走って加速したり…といった“チームアクション”が可能。協力し合えば、最強最速の“アルティメットブースト”も発動できる。チームで協力し、目指せ優勝！





⬆お互いにブーストしあったり、遅れてしまっている味方を助けたり、チームで協力することでレースを優位に導ける。チームの総合順位で競うので、最後まで勝負の行方はわからない！



➡ソニックたちを「グランプリレース」へ招き、レーシングカーを提供した謎の人物。なにか目的があるようだが…



Q あなたがレースをしていて「楽しい」と思う瞬間は？

そうねぇ…アタシは作戦通りにチームワークが機能して、チームでの勝利をつかんだ瞬間が一番興奮するわね。シャドウもオメガもふだんはあんな調子だけど、レースとなると一致団結して案外いいチームなのよ。

僕の前を走る者をすべて抜き去り、誰よりも早くゴールラインに到達した瞬間だ。

エッグマンのメカを全て抹消シ、エッグマンに絶望ヲ与エル！ それがワタシの唯一のミッション！

アンタたちは、ホント私利私欲のことしか考えていないんだから…。もう～前言撤回！ アタシたちはチームワークなんて存在しないホント最低のチームよ！（怒）

Q グランプリレースへの意気込みを一言！

そうね、正直いってアタシたちは優勝することが目的じゃあないから、レースの勝敗に執着するつもりはないんだけど、控えめにいってもアタシたちのチームが最強でしょ？ どんなチームが相手でも、軽くあしらってあげるわ。さぁ、シャドウ、オメガ、アンタたちも最後くらいちゃんと意気込みをいいなさいよ。

フン、誰であろうと僕の前は走らせない。僕に挑む愚か者は葬り去るまでだ。

エッグマンのメカは全て排除！ ワタシこそが最強のメカであることヲ証明スル！

まぁ、なんか物騒な物言いだけど（苦笑）、レースに対する意気込みは伝わったんじゃないかしら。



Q あなたがレースをしていて「楽しい」と思う瞬間は？

オレはレースなんて初めてで、最初はあまり乗り気ではなかったんだけど、敵も味方もみんなで1つの目標に向かって全力を尽くす姿を見ていたらレースの楽しさが分かってきたぜ。勝負の行方を決めるファイナルラップのコールを聞くと鼓動の高鳴りを感じるんだ。

私もレースは趣味ではないんだが、高速のマシンで疾走するのは意外と楽しいものだな。特に大空に浮かぶ「スカイロード」や「マザーズキャニオン」を走っていると、空を飛ぶような感覚を味わえるから好きだ。

オレ様は何と言っても、優勝して賞金を手にした瞬間が一番だぜ！ …といっても、まだグランプリレースは終了してないから、その瞬間には出会えてねぇんだけどな（笑）

Q グランプリレースへの意気込みを一言！

正体不明のドドンパが主催するレースとあって、少し不安なところはあるが、それとレースの勝負は別問題。勝負するからには絶対に負けられない！ オレたちのチームワークで絶対に勝利をつかんでみせるぜ！

ああ、そうだな。私もレースに関しては新参者だが、皇女としてここで醜態をさらすわけにはいかない。参加するからには、必ず優勝してみせる！

その意気込み、気に入ったぜ！ ご覧のとおり、オレ様のチームはみんな勝つ気満々、勝利のゴール以外興味のねぇツワモノ揃いだ！ 必ず優勝して、賞金をガッポリいただくぜ！ ガーハッハッハ！



Q あなたがレースをしていて「楽しい」と思う瞬間は？

楽しいと思う瞬間か？ それはもちろん、あの忌々しいハリネズミをレースでコテンパンに打ち負かして、ヤツの悔しがってる表情を眺めておる時じゃ！ あの生意気な表情が、泣き崩れて絶望に包まれるさまは、思い出すだけで胸がスカッとするわ！

（小声）あれ～？ でも、ボスはまだソニックに1回も勝ってなかったよね～??

（小声）バカ！ ボスは誰よりも想像力が豊かなんだよ。有りもしないことを現実として受け入れられる寛大な方なんだ。

何をそこでコソコソと話しておる？ ほら、お前たちも我が勝利を祝福するんじゃ、ホーホッホッホ！

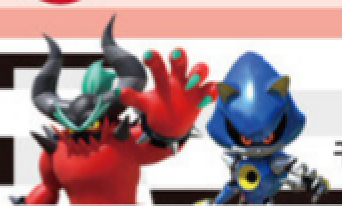
Q グランプリレースへの意気込みを一言！

オーボットとキューボットのやつが余計なことを言っておったが、とにかく我がエッグマン軍団に敗北の文字はない！ 相手がソニックだろうが誰だろうが、必ずこのワシが優勝を手にしてみせるわ！ それに…ワシには優勝以外に別の目的もあるしの…フフフフッ… ホーホッホッホー！

なんだかボス、いつにも増してヤル気満々みたいだね～。

そりゃそうさ、いつもはスピードの速いソニックに負かされてばっかりだったけど、今回はソニックも足で走ることができないからね。ボスにしてみれば、ソニックと対等に勝負できる絶好のチャンスなのさ。さぁ、ボクらもボスを応援しよう！

ボス～！ がんばれ～！



今回のインタビューで登場したレーサー以外にも、「チームエッグマン」のレーサーとしてザボックやメタルソニックが参戦！ 1人用モード「アドベンチャーモード」では、グランプリレースを舞台とした、レーサーたちそれぞれが活躍するストーリーが展開、1人でもじっくり楽しめる！



プロデューサー
飯塚隆さん

現在はアメリカに拠点を置きシリーズを統括している。シナリオやコースなど、本作の総指揮を担当

飯塚隆さんに訊く！ チームレース実現への道

── 今回ソニックでカーレーシングを作ろうと思ったきっかけはなんですか？

飯塚 「ソニック」のアクションゲームって往年からのファンの方がいらっしゃるんですが、どうしても若年層がついて来れていないんですよね。今後を見据えると、今まで興味がなかった人たちにも「ソニック」に触れてもらう、というのがブランド的な使命だと思いまして。今回レースゲームを出したのは、これまで「ソニック」に触れていない方たちやレースゲームが好きな方たちに「ソニック」を知ってもらおう、というのが大目的にあります。

── 今作はレースゲームでありながらキャラクターが立っていると感じたのですが、「ソニック」シリーズが初めての人を意識したからですか？

飯塚 そうですね。ファンの方たちが楽しんでくれるようにキャラクターを出した、というのももちろんですが、くわえて初めてソニックに触れる方に「この2本のしっぽ生えた狐はどんなキャラなんだ？」「この赤いやつはなんなんだ?」という、それぞれの個性も知ってもらいたくて、「アドベンチャーモード」では一人一人の個性を出すように配慮しています。



←キャラクターたちが総出演するストーリー

── 今回参戦するキャラクターはどのように決めていったのですか？

飯塚 今回は3人チームでスピード・パワー・テクニックというジャンルがあることが先に決まっていたので、その前提のうえでトリオを決めないといけなくて。チームソニックとチームダークは鉄板なのですぐに決まるとして、チームローズは私のどうしてもの想いでチャオを…。

── 飯塚さんの強い想いが！

飯塚 チャオをもう一度プレイアブルの形でお届けしたいという想いがあったんです。あと、ベクターでいえば元々「チームカオティクス」という3人グループを組んでいるんですよね。スピード・パワー・テクニックというジャンル分けもされているので、普通はその3人で出すのが筋なんですが…。シルバーやブレイズって女性を中心に、すごくファンが多いキャラなんです。なのでそういった意味では、今の「ソニック」ファンに喜んでもらいたい想いもあって、今回はエスピオとチャーミーにはちょっと我慢してもらって（笑）。

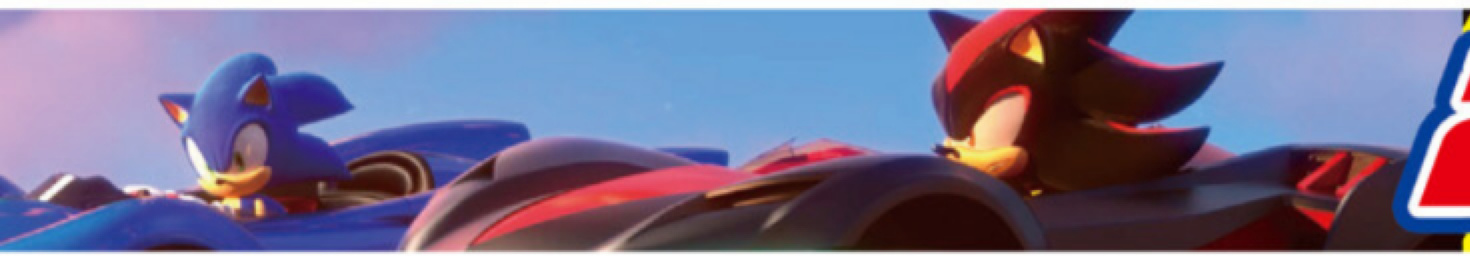
── でもそれによって、今までにない組み合わせの会話が生まれていますよね。

飯塚 あくまでもレースゲームなので、簡単なストーリーではありますが、キャラクター同士の関係性がわかるような形で組んでいますので、そういった意味ではファンの方にもそうでない方にも、キャラクターを知ってもらうきっかけにはなるんじゃないかなと思っています。

＊　＊　＊

── チームアクションは具体的にどういったアイデアから生まれて、現在の形になっていったんでしょうか。

飯塚 最初の企画コンセプトの段階で「協力プレイをメインとしたレースゲームを作ろう」というのはすぐに決まったんですけど、じゃあ実際レース中にどういう協力プレイをするのか、というところは非常に頭を悩めました。あんまりチーム協力をメインにしてしまうと、個人のレースゲームとしての楽しみを損なってしまうんです。アイテムをあげるだけとか、相手の車を排除するだけとか。なの



2 Wキーパーソンに訊く

瀬上純さんに訊く！ チームでの楽曲制作の道のり

── 今作のメインテーマはCrush40※1が手がけていることでも話題ですね。

瀬上 個人的にはCrush40としてライブなどコンスタントに活動しているつもりだったんですが、「ソニック」タイトルに限って言えば、主題歌をやるのは『ソニックと暗黒の騎士』以来で、実に10年ぶりなんですよね。「帰ってきた〜」と話題にされるのですが、こちらとしては「お休みをしていたという感覚はないんだけどなぁ〜」みたいな感じで（笑）。「ソニック」から派生したバンドとして捉えられている方からすると、やはり久しぶりなイメージを受けるらしいので、こうした機会がまたあってよかったな、と思います。

── メインテーマを作られるにあたって印象に残っていることはありますか？

瀬上 今までのケースだと、主題歌を制作するプロセスとして、作曲を進める段階では、開発チーム内では共有するのですが、それ以外の人に聞かせることはあまりなかったんです。でも今回は、制作の途中で海外のマーケティングチームが用意したティザー映像を見る機会があって。



←速報映像として配信されたティザー映像

── 映像が先に用意されていた、と。

瀬上 で、その映像から、最初は静かに、そこからどんどん盛り上がる…というイメージが浮かびまして。その時点で手がけていたアイデアを一度捨てて、浮かんだものを軸として作っていきました。なので楽曲のイメージの疎通を開発チームだけでなく、もっと幅広い…プロジェクトチーム全体で足並みを揃えて一緒に作っていったという感覚があります。すでにできた曲を開発チーム外にも受け入れてもらうのではなく、最初からプロジェクトに関わる全員が少しずつ肉が盛られていく様を見ていた、という感じです。

＊　＊　＊

── コースの楽曲はどれぐらいの段階で制作を始めたのですか？

瀬上 最初はコース名とちょっとした絵…「過去のこのステージをベースにしたコースです」くらいの、ほんとにあっさりした資料だけがやってきて、察するしかない状態で始まりました（笑）。そのコース名のリストは、どれも「ソニック」の世界観をいかしたコースだったのですが、そうなると連想で思い浮かぶ曲というものがあるんですよね。「このステージがモチーフなら、どうしてもあのフレーズが聞こえてきちゃうよね」というコースはアレンジ曲を入れたほうが正解だろう、と。だけど全部アレンジ曲になってしまうのは望まれていないだろうし、このタイトルは「ソニック」ファンだけでなくレースゲームファンにも向けたものでもあるので、その辺は過去のシリーズに寄りすぎないようバランスを考えました。リストの段階でどこのコースを新曲にする、どこのコースをアレンジ曲にする、アレンジ曲であれば何をネタにするというのを、まずは飯塚と決めました。そのうえで、このプロジェクト自体が"チーム"がテーマなので、じゃあ楽曲制作においてもそれを盛り込もうということで、「誰かと何かを一緒にやる」ことにしたんです。例えば、「ソニック」での縁で言うと『ソニックマニア』を担当した若いアーティストと組んで、彼のアレンジに僕が参加したり、その逆もあったり。人によっては親子ぐらいに年が違うんですよね（笑）。でも「ソニック」はこれからもずっと続いてほしいキャラクターだし、小さい頃から「ソニック」のゲームで育って、今これからなにかやろうとしている若い世代と一緒に活動するのも、僕たちにしてみてもすごく刺激的なことなので、そういう部分も楽しんでやりました。

── 共同制作を通じて、新たなインス



⬆公式サイトでは瀬上さんとチームを組んだアーティストとのインタビュー動画も公開中



リードコンポーザー
瀬上純さん

メインテーマやコースBGMなど、今作では多くの楽曲を担当。代表作は『ソニック アドベンチャー』など

※1…ギターの瀬上純さんとヴォーカルのジョニー・ジョエリさんで結成したハードロックバンド。過去『ソニックアドベンチャー』など数多くのタイトルでメインテーマを担当したほか、ソニックのイベントなどでも積極的にライブ活動を行っている　※2…アメリカを中心に人気を博しているカーレース。専用のサーキット場を周回し走行速度が極めて速いことが特徴。日本からはトヨタが参戦している

で実際のゲームデザインでは、協力アクションは個人でのレースを楽しみつつプラスαでできるレベルにしようと考えていきました。その中でも、ラインブーストは今の形になるまで、見た目にも仕様的にも何度も変わりましたね。最初はもっと抽象的なエフェクトだったんですけど、初めてこのゲームを触る人にとって見てわかりやすいアプローチっていうのがゲームデザインの肝なので、あえてわかりやすく黄色いラインを引いた形にして…試行錯誤した結果が今の形ですね。



⬆チームの中でも先頭を走る車が走った軌跡に沿って、黄色いラインが浮かび上がる

―― レースゲームは操作で忙しくなりがちなので、自分の状況を声で教えてくれるのも、協力しやすいと感じました。

飯塚　そうですね、「今お前の後ろでラインブーストチャージ中」とかキャラが喋るので、「後ろにいるんだね、じゃあ走りやすいラインをとろう」と工夫をしたりできるようになっています。

―― そうして、たくさん協力するとパワーが溜まって、チームで一斉にブーストすると気持ちいいです。

飯塚　「アルティメットブースト」はレースの最下層にいても一気に上位を狙えるくらいに威力のあるブーストです。そこは協力したうえでの開放感・達成感をレースに反映してあげようという主旨であいった形になりました。

―― それに、Nintendo Switchでならみんなで本体を持ち寄って遊べるので、すごく相性が良いなと感じました。

飯塚　たしかに。本作はマルチプラットフォームですが、ハードの特性との関係上、ワイヤレスプレイはSwitch版独自の仕様になります。今作はやはり、集まった“生”の3人で遊ぶ協力アクションが一番面白いんですね。いっせーのせでブーストしたり、キャラの声だけでなく実際に「アイテムちょうだいよ」とか言い合うと盛り上がりますし。レースゲームは強い人がいつも勝って、負ける人はちょっとイヤな感じになるじゃないですか。自分のソフトで遊ぶ時なんか、慣れているから強すぎちゃって、わざと負けてあげる…という経験がある人も多いと思うんです。でも協力プレイなら、うまい人がリードしてあげて、勝った喜びを分かち合って楽しめる。今までレースゲームにはそういう良さがなかったので、今作ならレースゲームが苦手な人や初心者の人なども誘って、みんなで楽しんでもらえるかなと思っています。



こんなことも聞いてみた！
リアルな車はお好きですか？

飯塚　実家がガソリンスタンドなもので、幼い頃からずっと車とともに育ってきた感じなんです。もちろん運転も好きですが…思い出してみると、子供の頃から一番好きなのは車の見た目ですね、内装も外装も好きです。だから今作を作るにあたっても車のデザインはほんとに凝って、アーティストには任せてられない！みたいな勢いでした（笑）

――（笑）

飯塚　車の基本的なデザインは開発会社のアーティストの方が上げてくるんですけれども、それに対して私の方でレタッチして、ここはこうしてほしいとかアイデアを返して…そういうのを何度もやって今の形になりました。

―― カラーや質感も変えられることに、こだわりを強く感じました。

飯塚　そうなんですよ！ 今作はネットワークを通じて12人まで同時にレースができるので、「世の中に自分の車と同じものが1台もないようにしたい」というのが最初のコンセプトであって。よくあるパーツのカスタマイズだけじゃなくカラーリングや質感も変えられて、ステッカーも貼れて…さらにクラクションの音まで変えられるようにしています。カスタマイズ用のパーツやカラーはガチャで手に入るようになっていて、本当にいろいろといじれるので、長く遊んでもらえる1つのきっかけになってくれればいいなと思います。

“チームレース”開発の軌跡

次は、『TSR』の開発の中核を担うおふたりにそれぞれインタビュー！ システムと楽曲の２つの側面から、本作の開発のスタートから完成（＝ゴール）にいたるまでの“ロード”をお聞きしました！

ピレーションが湧いたり…？

瀬上　すごく湧きますね！ 今作ではそういった新たなインスピレーションと、さまざまな懐かしい要素をうまく融合できたのではないかと思っています。どういう曲を使うのかとか、アレンジ曲にしても、なにを生かすのか、これを入れたらサプライズになるんじゃないか…とか、「ソニック」に愛があるからこそできる、いろんな人をニヤリとさせる要素は存分に仕込んでいるので、その辺も楽しみにしておいてほしいです。それに、レースゲームはどうしてもどの曲もアップテンポで勢いがあって…と一辺倒になりがちなので、アレンジやチームを組んだ相手とかによって曲にも違う色が出るよう、コースの数分のバリエーションが出るようにしています。

―― 本当に、今作も楽曲のバリエーションが豊かですよね。アルティメットブーストのBGMはキャラごとに違いますし。

瀬上　そうなんですよ！ 最初は１曲と認識していたのですが、蓋を開けてみたら結局キャラにつき１曲、になって…。日程も変わらず大変でしたが、今作はレースゲームでありキャラクターゲームでもあると思うので、結果的に良かったと思います。キャラクターもよく喋りますし。

―― 久しぶりにテーマ曲が収録されているキャラもいますよね。

瀬上　そうですね。ただ残念ながら、これまでテーマを与えられていなかったキャラクターもいて。例えばブレイズは、彼女の代表作であるゲームからイメージする曲を使いました。最初飯塚からは「元々ある曲は使っていいよ」と言われてたんですが、そうすると「これテンポが遅いよね？ もっと速く！」って注文が来て、結局使い回せずに作り直したりもしました（笑）



⬆おなじみのテーマ曲から懐かしの曲まで。全員分の曲をぜひ聞き比べてみて！



こんなことも聞いてみた！
リアルな車はお好きですか？

瀬上　好きですよ！ 乗るのも、見るのも、集めるのも好きです。見ることに関しては、特にアメリカンモータースポーツの「NASCAR」※2が好きで。よく夜中にTV放送を見ています。

―― 集める、というのは…？

瀬上　僕、ミニカーが大好きで！ 半端なく集めていて、「これどうすんの？」って言われるくらいの台数はあります。遊びたいものもあれば、外装に入れたまま飾りたいのもありますし、赤い車が好きなので、ついつい色でもコレクションしてしまうし、特定の車種だけを並べる一角を作ったりとか。そういわれると、中さん※3も大島さん※4も飯塚さんも車が好きなので、「ソニック」の担当はみんな車好きなんじゃないですかね。

―― やはりみなさんスピードに乗るのがお好きなんですかね？（笑）

瀬上　そうそう（笑）。テイルスを最初にデザインした山口さんも、当時古いコルベット・スティングレイに乗っていた写真を見せていただいたことがあって「うわ、うらやましい」って思ったりもしました。やっぱりみんな好きなんですよね。そういうところは、みんな“男の子”なんですよ。



最後に、お知らせさせてください！

瀬上　まず、5月29日に発売となる『チームソニックレーシング』のサウンドトラック、「Maximum Overdrive」から。ゲーム中で使用されている全楽曲のほか、メインテーマのリミックスバージョンなどを加えて、3枚組のCDにトータルで130曲が収録されています。楽曲の配信販売も同時に展開されますので、お手軽に楽曲を楽しみたい方はそちらで。ブックレットやパッケージなどのデザインにもこだわって制作しましたので、CDではそういったところも合わせて楽しんでいただけたらと思います。

また、翌月の6月22日（土）には、東京・渋谷のストリームホールにて、トリオのインストバンド、“SONIC ADVENTURE MUSIC EXPERIENCE”が出演するライブイベントが開催されます。このメンバーでは、本作の多くの楽曲でもレコーディングをともにしたので、何曲かライブでも演奏したいと思います。今回は“FACE to FACE vol.2”というイベントへの出演で、作曲を担当した古代祐三氏をゲストに迎えたアトラスの『世界樹の迷宮』シリーズの楽曲を演奏する「SQ F.O.E. band」とのカップリングライブとなりますので、お楽しみに！



サウンドトラック詳細:http://sonic.sega.jp/TeamSonicRacing/　ライブ詳細:https://l-tike.com/facetoface/

※3…中裕司さん。「ソニック」シリーズの生みの親　※4…大島直人さん。初代ソニックのキャラクターデザインを担当







開発陣自らチームレース！

3 開発陣チームと巡る！“推し”ポイントツアー

最後は開発の中心となったお三方に、実際に『TSR』をプレイしていただきながら本作の魅力や制作秘話をたっぷりうかがうという、贅沢なインタビューを実施しました！ 一緒に観戦している気分を味わいながらお楽しみください♪

まずは開発陣で初めてのチームレース！

早速、3人でチームを組んでプレイ！ 飯塚さんがソニック、河原塚さんがテイルス、瀬上さんがナックルズでレーススタート。飯塚さんがアメリカを拠点に活動されていることもあって、この3人が揃ってプレイするのはこれが初めてなんだとか…！

アルティメットゲージが溜まった！ しかし…!?



アルティメットブースト…使いますか!!

あ、もう使ってます

え!?

（笑）

ちゃんと掛け声出さないと！（笑）

⬆アルティメットブーストはチームで一緒に使うと効果時間が伸びる！…のだけれど、最初は残念ながらタイミングが合わず

「グレイ・クエイク」で石柱出現！



あーやられた！（石柱に当たってスピン）

…………（透明になるジェイド・ゴーストで密かに＆華麗に石柱を避ける）

⬅飯塚さんのスピンを見て対処した河原塚さん。これも一種の連携プレイ!?

…って、瀬上だけアルティメットブースト使ってないじゃん!!

瀬上さん、ゴール直前にブースト！



あ、最後に取っておいたのね

うん…というかこれ最終周だったのね（笑）

⬆勝負はファイナルラップからだ！ と思ったら、すでに最終周だった…というレースゲームあるあるが発生

3人が好きなチャレンジのルールを教えて！

プレイの合間に、1人用の「アドベンチャーモード」で遊べる、変わったルールのレースに挑戦する“チャレンジ”についてもそれぞれお聞きしました！

私は「エッグポーンアサルト」が一番好きなんです。とにかくロケットで倒しまくれるので。体当たりしてもいいし、ロケットがたくさん手に入るのでじゃんじゃん撃てるし。すごく気に入ってます



⬅大勢の敵車を破壊し高得点を目指す



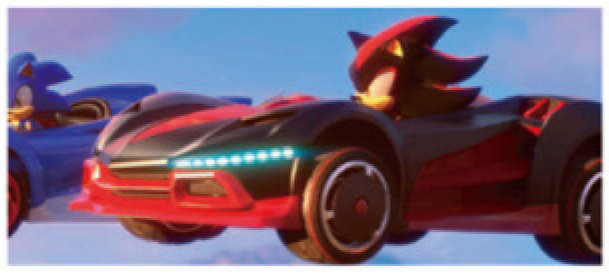
⬅コース上のポールを潜り得点を稼ぐ

私は「デアデビル」が好きで。結構難しいモードで、最初はへたっぴだったんですけど、何回かやるとだんだん上達できて、さらにドリフトを決められたりとか…。難しい分、上手くいくとすごく気持ちいいんですよね

チャレンジとはちょっと違うんですが、1人でラップタイムを競う「タイムトライアル」ではメインテーマをバックに走れるんです。今作はいろんなキャラが喋るので、遮らないようにレース中にヴォーカルは使っていないんですが、ここならいいよね、と。一部をかいつまんだりして、このモード専用のミックスを作ったので、コースを極める際は、ぜひ聴いてもらえればと思います

好きな or よく使っているキャラはだれ？

次に鉄板の質問！ 参戦している15人の中から好きなキャラクターについて聞きました。そんななか、ちょっと気になる“あのキャラ（たち）”の秘密も明らかに…!?



シャドウが一番気に入ってますね。とある過去の事情から、シャドウはいい車に乗せてあげたいという思いがあって（笑）。車のデザインも一番時間をかけましたね

私も、一番使っているのはシャドウですね。自ら前に行きたいタイプなのでスピードタイプで。あと単純にかっこいい（笑）。「シャドウ・ソニック・ブレイズ」のスピードタイプ3人でチームを組んだりして遊んでます

僕も、いつもはシャドウが一番なんですけど…今作での車の質感と雰囲気っていうところでいうと、チャオですよ！ ドームの中に3人並んでるっていう！（笑）あれがもう可愛すぎて！ 声とかもたまんないですよね



（編集）ちなみに前の3人ってどんな役割があるんですか？

なにもしてないです（キッパリ）

（笑）

推しのコースを聞きつつ、2回目のレース！

ソニックらしさ満載のバラエティ豊かな全21コースの中から、3人に好きなコースをチョイスしてもらいました。さらに推しのコースでチームレースに再挑戦です！

「フローズンジャンクヤード」ですね！ ジャンプ台がいっぱいあって、くるっと回るトリックがたくさんできて楽しいので！

私も「フローズンジャンクヤード」ですね。曲が好きなんです！



せっかくなので「フローズンジャンクヤード」でプレイ！

ここは雪山に加えてエッグマンの廃棄処理場というコンセプトで、相乗作用に作られた新しい世界観のコースですね

←氷でできた真っ白で美しいコースに、エッグマンが廃棄したという巨大なメカやマシンが立ち並ぶ、幻想的なコース

今作のコースは分岐が多いんですが、これは単純にショートカットルート以外に、「チームの先頭の車がこっちの道に行ったから、協力するために自分もこっちに行こう」というような、戦略性を出すための分岐もあります

（編集）なるほど！ 今は瀬上さんのナックルズが一番前を走ってますね



…あっ!? しまった、瀬上と逆の道に行っちゃった！

1人、別の道に行っちゃった飯塚さん

…ということで、これが**戦略の失敗例**ですね（笑）



今度こそ！ いくよ、せーのっ

2戦目は3人揃ってブースト成功！

「フローズンジャンクヤード」のファイナルラップの曲はテンポをあげている形ですけど、同じテンポのまま曲そのものを変えている、というコースもあります。たとえば「オーシャンビュー」では『ソニックCD』の「Sonic - You Can Do Anything」が通常ラップで、最後のラップだけ『ソニックR』の「スーパーソニックレーシング」のフレーズになります

完走お疲れ様でした！ ん？何か忘れているような…？

途中ハプニングがありつつも、見事なチームでの連携っぷりを披露していただきました！ コースBGMに関する制作秘話も聞けて大満足…って、あれ、そういえば…？

（編集）…ところで、飯塚さんのお好きなコースは？

あ、言ってないのバレましたか（笑）

（笑）



ブーズハウス



キングブーブ

個人的に気に入っているのは「ブーズハウス」ですかね。『ソニックアドベンチャー2』のあのピラミッドとキングブーブの世界観をもう一度どこかで出したかったんです。曲も『ソニック＆ナックルズ』からのモチーフで懐かしくて…。あとは、「サンドポリス」って、シリーズで私が初めて担当したステージでもあるので、そういう方面での思い入れもありますね（笑）

最後に、飯塚さん渾身のカスタマイズを見たい！

カーデザインにも徹底的にこだわったという、生粋の車好きである飯塚さんに、「ガレージ」でのカスタマイズも披露していただきました！

私がふだん仕事で遊ぶ時とかは、大抵ソニックの車をシャドウっぽいカラーリングにするのがいつものスタイルですね

あ、それ私もやってます。黒と赤の組み合わせがかっこいいんですよ。シャドウカスタムにすると誰の車も大体かっこよくなる（笑）



そして出来あがったのがこちら！

こんな感じですかね～。今パッと作りましたけど、この炎のマークがすごく合うなぁと思って（笑）。これ結構カッコいいんじゃないかな!?

ガレージのBGMはメインテーマのリミックスです。というのも、最初に飯塚から「ヴォーカル曲は1曲で」って言われたんですよ。レース中にキャラクターがよく喋るので、邪魔しないためになんですが…。「それなら、同じ曲でいろんなバリエーションを作ったらいいんだ」っていうふうに解釈しまして。ここのBGMはイギリスのバンド、THE QEMISTSにリミックスを担当してもらいました

ガレージのBGMは、実は瀬上が途中で指示して曲が変わったんです。それまでは普通にインストゥルメンタルの静かな曲だったんですが、途中でヴォーカル曲に変わって、「確かに、ガレージは長い時間いるから、ヴォーカル曲なら口ずさみながらカスタマイズができて良いなぁ」って思いましたね

NDWにて、読者のみなさまへ宛てたビデオメッセージも公開！

https://www.ndw.jp

サイン入りポスターのプレゼントも！
P97をチェックしてね！





CRYSTAL CRISIS クリスタルクライシス

Nintendo Switch　クリスタルクライシス　初出し！ NEW COMER

■Pikii　■8月1日予定　■パッケージ版4320円(込)、ダウンロード版3996円(込)　■パズル　■対戦格闘パズルゲーム　■CERO全年齢　■プレイ人数：TVモード(1〜4人) テーブルモード(1〜4人) 携帯モード(1人)　■通信：インターネットプレイ(最大2人)、ローカルプレイ(最大4人)

攻撃も守備も異なる20人のキャラクター

落として消すだけじゃ勝ち抜けない！ 左右がつながったフィールドを利用し、4色のクリスタルを集めて、固めて、準備ができたらスパーク クリスタルで一掃し、相手フィールドにクリスタルを送り込め！

『クリスタルクライシス』のキャラクターは、それぞれに必殺技のような「バーストスキル」を攻守で持っている。しかも20人すべてが異なるスキルになっているのだ。また、相手フィールドに送り込むクリスタルのカラーの並びパターンも異なっているので、自分側、相手側のキャラクターが変わると、戦いの流れがまったく違ったものになるぞ！



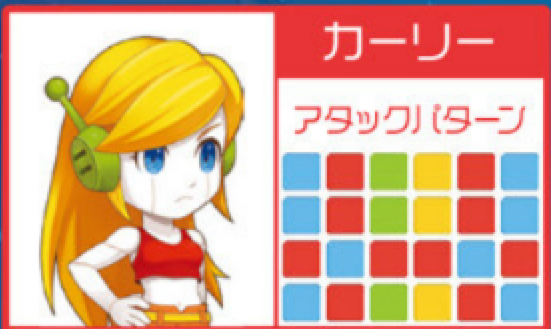
⬆キャラクター選択画面の左にあるのが、送り込むクリスタルのパターン。20人の中には、他の作品からやって来たキャラクターが多数！

クォート


カウンター ストライク！
相手フィールド内で指定した場所をカウントダウン クリスタルで埋める。クラスターは影響されない

ミサイル ドリラー
自分のフィールド内で指定した場所のクリスタルを破壊する

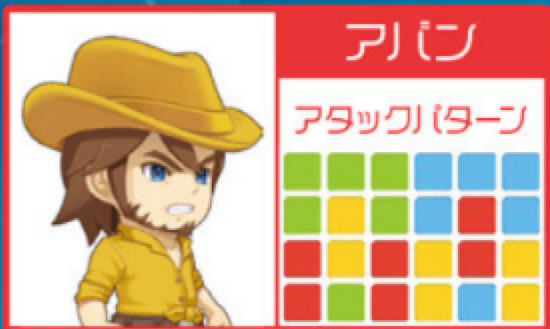
原作：Cave Story+

カーリー


フロム ダウン アンダー
相手フィールドの一番下の横1列分のクリスタルを破壊し、破壊した数のカウントダウン クリスタルを落とす。高レベルで破壊できる列が増える

クリスタル クリア
フィールドの一番下の横1列のクリスタルを消す。高レベルで消せる列が増える

原作：Cave Story+

アバン


エクスカベーション
上下ボタンで相手フィールドの一番下から列を持ち上げ、Aボタンで配置。クラスターやチェインを分離させる

サファイア
自分のフィールドにウルトラ クリスタルを1つ発生させる。この攻撃で相手にカウントダウンクリスタルは落ちない

原作：1001 Spikes

ティナ


クリスタル ボーナス
相手フィールドにカウントダウン クリスタルを送る。高レベルでは多く送れる

シャープシューター
カーソルで指定したクリスタルを破壊する。高レベルで破壊できる回数が上がる

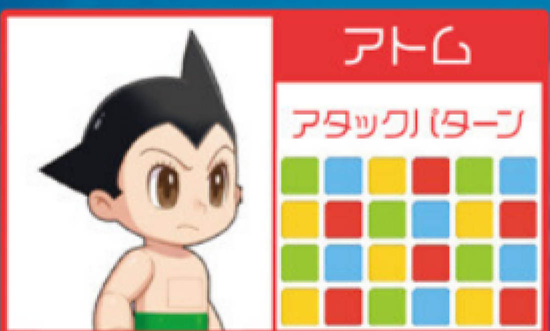
原作：1001 Spikes

ニンジャ


目つぶしの術
一定時間相手フィールドのクリスタルの色を隠す

入れ替わりの術
カーソルでクリスタルを指定しAボタンで選択、別のクリスタルにカーソルを合わせ、Aボタンで入れ替える

原作：なし(オリジナルキャラクター)

アトム


リプログラム！
相手フィールドの全クリスタルを右にずらす

アトミック ローテーション
カーソルを合わせたクリスタルをZLかZRボタンで回転させて変える

原作：鉄腕アトム(コミック)

ナイト


クラスター クラッシュ
相手フィールドのクラスターに含まれるクリスタルの色をランダムに変化させ、クラスターを分離させる

ハイドラ ガード
一定時間、攻撃を受けてもカウントダウン クリスタルが一度に5個までしか落ちてこない

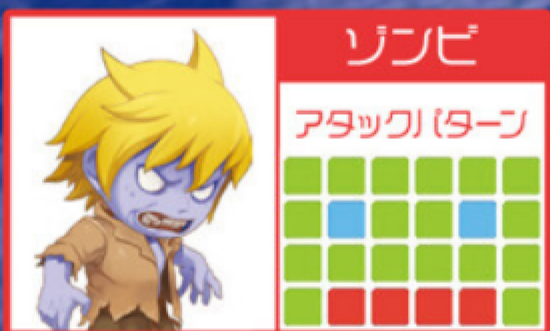
原作：迷宮城のハイドラ

ソランジュ


デラックス カウントダウン
相手フィールドのクリスタルの一部を9から始まるカウントダウン クリスタルに変化させる

タイム スパーク
自分のフィールドに4色のタイムボム クリスタルを発生させる。タイムボム クリスタルはカウントが0になるとスパーク クリスタルに変わる

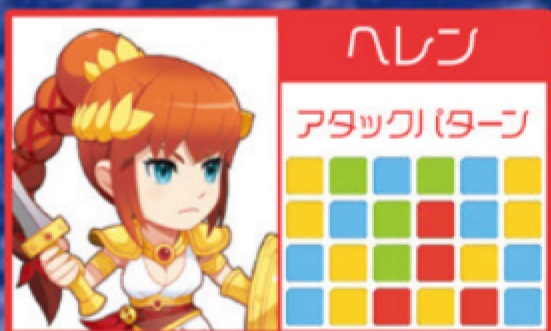
原作：Code of Princess EX

ゾンビ


ウィルス アウトブレイク
相手フィールドのクリスタルをランダムでウィルスに感染。感染すると徐々に広がり、クラスターやチェインを分離させる

ゲ・ド・ク・ザ・イ
自分のフィールドのクリスタルを上から順番にフィールド内で一番多い色に変えていく

原作：ザ・テンプラ・オブ・ザ・デッド

ヘレン


バイ ザ ゴッド
相手のフィールドにあるすべてのスパーク クリスタルを消し、すべてのクリスタルの色をシャッフルできる

カース オブ スカル
相手の攻撃によるカウントダウン クリスタルの数を18個減らす

原作：Blade Strangers

落として並べるだけじゃ終わらない！

本作は、2つ連なった状態で落ちてくるクリスタルを、フィールド上に同じ色が並ぶように集め、破壊して（消して）いくという落ち物パズル。クリスタルはAボタンで時計回りに、Bボタンで反時計回りに回転する。フィールドの左右の端はつながっていて、これを利用すると両端にクリスタルを落とせる。

フィールドの左右はつながっている



⬆落ちてくるクリスタルをフィールドの端まで移動すると、反対側から出現し分離できる

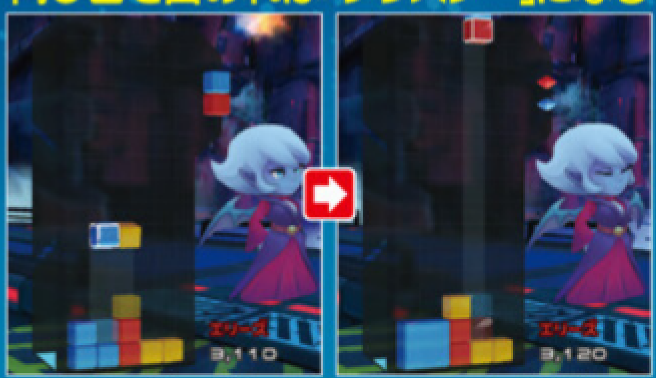
2連のクリスタルは離れて落ちる



⬆クリスタルは、下に空間が空かないようにそれぞれ離れて落ちる。集めかたを考えろ！

クリスタルは同色のものを並べるだけでは破壊できない。時折出現するダイヤの形の「スパーク クリスタル」を同じ色のクリスタルに当て、破壊するのだ。破壊すると上にあったクリスタルが落下。連鎖を狙うことができる。

同じ色を固めれば「クラスター」になる



⬆全部の辺の長さがクリスタル2つ以上になるように同色を固めると、ひとつの塊になる

「スパーク クリスタル」で破壊する



⬆クリスタルは同色のスパーク クリスタルを当てれば破壊できる。大量破壊を狙おう！

送り込め！「カウントダウンクリスタル」

自分のフィールドのクリスタルを破壊すると、その数に応じて相手フィールドに「カウントダウン クリスタル」が送り込まれる。これで邪魔をして相手の最上段までクリスタルが積みあげれば勝ちだ。カウントダウン クリスタルはクリスタルを落とすごとに数字が減り、「0」で普通のクリスタルに戻る。

クリスタルをフィールドに落とすたびにカウントダウンする

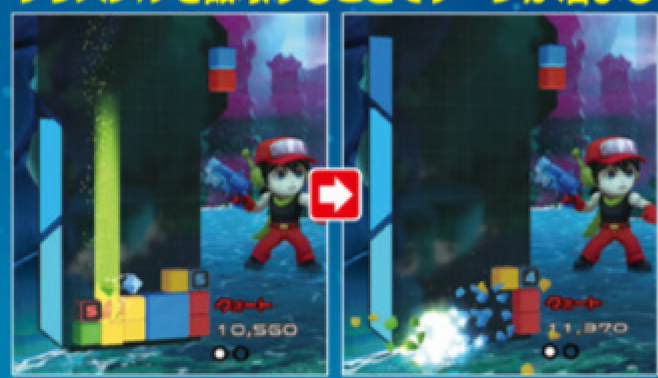


⬆カウントダウン クリスタルは、カウントを0にして実態化させるか、周りのクリスタルの破壊に巻き込んででないと破壊できない。攻められた時こそ、素早くクリスタルを落としていこう

「バーストスキル」で戦況を一変させろ！

フィールド横の「バーストゲージ」は、クリスタルを破壊することで溜まり、ZL、ZRボタンでバーストスキルを発動できる。ゲージはレベル3まで溜められ、ボタンを押す回数で一気にレベル2、レベル3と強化されたスキルの発動が可能だ。レベル3でないと発動できないスキルのキャラクターもいる。

クリスタルを破壊することでゲージが溜まる



⬆バーストゲージは時間が経つと減ってしまうので、どんどんスキルを発動させていこう

ZLで「ディフェンス」ZRで「アタック」



⬆発動レベルの最高は「3」。高レベルで発動することで、スキルの効果が上がる

ジョニーターボ

アタックパターン



ローディング
一定時間、相手フィールドのクリスタル落下スピードを遅らせる

ターボ ブースト
一定時間、自分のフィールドのカウントダウン クリスタルのカウントが早くなる

原作：伝説（?）のスーパーヒーロー

ブラック・ジャック

アタックパターン



マルプラクティス
相手フィールドのクリスタルを縦方向にスピンさせる。Aボタンでスピンを止めてクリスタルをかき混ぜる

クリスタル キュア
方向ボタンで選択した色のキュア クリスタルを出現させる。数字が0になると、通常のクリスタルに変わり、隣接するクリスタルはキュア クリスタルへと変化する

原作：ブラック・ジャック（コミック）

トンプソン

アタックパターン



拒否権発動！
相手のフィールドで一番多い色のクリスタルを破壊し、破壊した数と同数のカウントダウン クリスタルを落とす

大統領令
自分のフィールド内で最も少ない色と2番目に数の少ない色のカウントダウン クリスタルを消す

原作：ザ・テンプラ・オブ・ザ・デッド

アイザック

アタックパターン



D6
相手の操作を一定時間反転、もしくは相手フィールドのクリスタルをランダムな色と数字を持つカウントダウン クリスタルへランダムに変化させる

D6
他のキャラクターのディフェンスバーストがランダムに発動する

原作：The Binding of Isaac

ハンター

アタックパターン



モーニング スター
カーソルを合わせたクリスタルをZLまたはZRボタンで回転させて変える

ホーリー ウォーター
一定時間、相手に攻撃されてもカウントダウン クリスタルでなく通常のクリスタルが落ちてくる

原作：なし（オリジナルキャラクター）

カワセ

アタックパターン



フロム ボトム アップ！
相手のフィールドの下から破壊できない特殊なカウントダウン クリスタルが出現し、カウントダウンが0になると消滅する

ゴー フィッシュ！
相手の「次のクリスタル」またはフィールドからスパーク クリスタルやウルトラクリスタルを盗む

原作：海腹川背シリーズ

ジム

アタックパターン



アークティック バラージ
一定時間、相手をフリーズさせる

ショットガン ブラスト
自分のフィールド内のクリスタルをカーソルで選択し、それを消滅させる

原作：1001 Spikes

アクジ

アタックパターン



デーモン リフレクション
自分のフィールドのクリスタルを、相手のフィールドのクリスタルと丸ごと入れ替える

カメレオン キッド
まず、変えたい色を選択。次に自分のフィールドのクリスタルをカーソルで選択。Aボタンで選んだ色に変えることができる

原作：魔王のアクジ

エリーズ

アタックパターン



ヴァンパイアの呪い
一定時間、相手フィールドに落ちてくるクリスタルが勝手に回転、または移動する

バースト ドレイン
相手のバーストを吸収し、相手のバーストスキルの発動を防ぐ。自分のバーストゲージも少し増える

原作：なし（オリジナルキャラクター）

ボロス

アタックパターン



封印
一定時間、相手フィールドの左右両側に破壊できないクリスタルを出現させる

ファイナル カウントダウン
自分のフィールドのカウントダウン クリスタルを、最大28個まで通常のクリスタルに変化させる

原作：Cave Story+

各キャラクターの紹介にあるバーストスキルは、上が「アタックバースト」、下が「ディフェンスバースト」です。
「アタックパターン」とは、相手フィールドにカウントダウン クリスタルを送り込む際の、カラーの並びです。キャラクターごとにこの並びが固定されています。

Nintendo Switch 東京2020オリンピック The Official Video Game™ 初出し! NEW COMER

■セガゲームス ■7月24日予定 ■パッケージ版、ダウンロード版ともに5389円(込) ■スポーツ ■オリンピック公式スポーツゲーム
■CERO12歳以上 ■プレイ人数：TVモード(1〜2人) テーブルモード(1〜2人) 携帯モード(1人) ■通信：オンラインプレイ(最大8人)

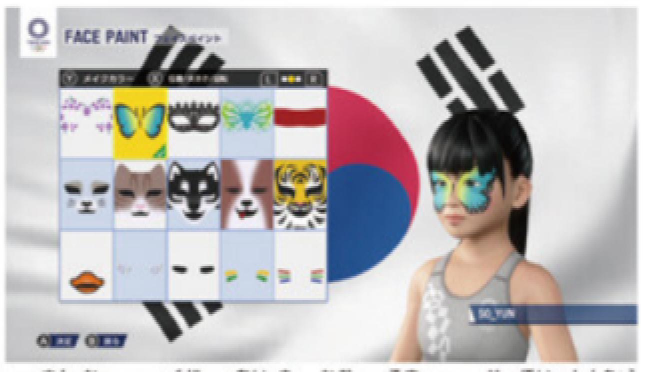
キミそっくりのアバターでオリンピックを楽しまないか？

2020年開催の東京オリンピックまで、ちょうど1年となる今年7月24日に発売。自由に見た目が作れる選手を「アバター」にして、まるで自分がオリンピックに参加している気分に！ 遊びやすいシンプル操作&競技ごとに異なる操作で臨場感を再現。全部で16の種目を楽しめる。



↓失敗すると転んじゃったり

↑100m。開始前にパワーをためジャストでダッシュ！ 連打でさらに加速！



↑参加する国や地域、顔の細かな設定、身長と体型などさまざまなカスタマイズが可能



↑競技ごとの衣装や帽子／マスク選びでライバルに差をつける！



←手の動きに合わせてスティックを倒して泳ぐ



ビギナーでも本格スポーツ体験が楽しめる全16種目

100m／110mハードル／走り幅跳び／ハンマー投げ
100m自由形／200m個人メドレー／野球／サッカー
バスケットボール／ビーチバレー／ボクシング
BMX／テニス シングルス／テニス ダブルス
卓球 シングルス／卓球 ダブルス

Nintendo Switch GOD EATER 3 初出し! NEW COMER

■バンダイナムコエンターテインメント ■7月11日予定 ■パッケージ版、ダウンロード版ともに7344円(込) ■アクション ■ドラマティック討伐アクション
■CERO15歳以上 ■プレイ人数：TVモード(1人) テーブルモード(1人) 携帯モード(1人) ■通信：オンラインプレイ(最大8人) ローカルプレイ(最大4人)

Nintendo Switch版はローカル4人プレイ可能

ハイスピードに、ドラマティックに、そしてスタイリッシュに討伐アクションが楽しめる『GOD EATER』がこの『3』で任天堂ハードに初登場。本体＋ソフトを持ち寄ってのローカルプレイはSwitchだけ！





↑すべてを捕喰する脅威「アラガミ」とのバトルは大迫力。オンラインの8人プレイも魅力



←主人公は自由に設定可能。装備や武器でも個性が出せる



➡個性的なキャラクターたちが織り成すドラマティックなストーリーにも注目



早期購入特典
『テイルズ オブ ヴェスペリア』コラボ
「ユーリ」「エステル」の衣装&ヘアスタイルがもらえるダウンロード番号

Nintendo Switch DL soft SEGA AGES ワンダーボーイ モンスターランド

■セガゲームス ■配信日未定 ■999円(込) ■アクション ■CERO全年齢
■プレイ人数：TVモード(1人) テーブルモード(1人) 携帯モード(1人)

ジャンプアクション+RPGの華麗なる融合



➡過去の移植版にあったモードも完備。さらにレバガチャ封印の「マネーハングリーモード」を追加

1987年リリースのアーケードゲームを復刻。ジャンプや剣を振る操作はアクション。敵やショップでアイテム獲得、プレイヤーが強化される要素はRPG。隠れたお金や秘密の部屋を探す探索要素もあり。ゲーセン向けなので時間制限があるが、逆に家庭用より小気味よくゲームが展開して遊びやすいかも。難易度もそれほど高くない。『リンクの冒険』と同じ年に生まれた、もうひとつの傑作アクションRPG。近日配信予定。



↑地上、地下、砦など、広いフィールドを縦横無尽に冒険



➡手に入れたアイテムは画面左に表示。武器・鎧・兜・小手・盾と装備は豊富。ライフを回復する復活の薬もある

SEGA System 2





↑主人公の装備、最初は短い剣のみ。敵を倒したりショップで購入することで装備を強化、見た目も変化

Nintendo Switch DL soft 悪魔城ドラキュラ アニバーサリーコレクション

配信直後 RELEASED

■KONAMI ■5月16日配信 ■3240円(込) ■アクション
■CERO12歳以上 ■プレイ人数:TVモード(1人)
テーブルモード(1人) 携帯モード(1人)


ドラキュラ伝説(GB／1989年)

(ゲームボーイはカートリッジ)カセット作品8タイトル収録

写真のタイトルのほか、『悪魔城伝説』(FC／1989年)、『ドラキュラ伝説Ⅱ』(GB／1991年)を含む8タイトルがまとめて遊べる。歴史をひもとくボーナスブック「悪魔城ドラキュラ秘史 三日月の書」収録。


悪魔城ドラキュラ(FC・カセット版／1993年)


VAMPIRE KILLER(MD／1994年)


Castlevania Ⅱ Simon's Quest(NES／1988年) ※北米版


悪魔城ドラキュラ(SFC／1991年)


悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん(FC／1989年)

Nintendo Switch DL soft バーガータイムパーティー

初出し! NEW COMER



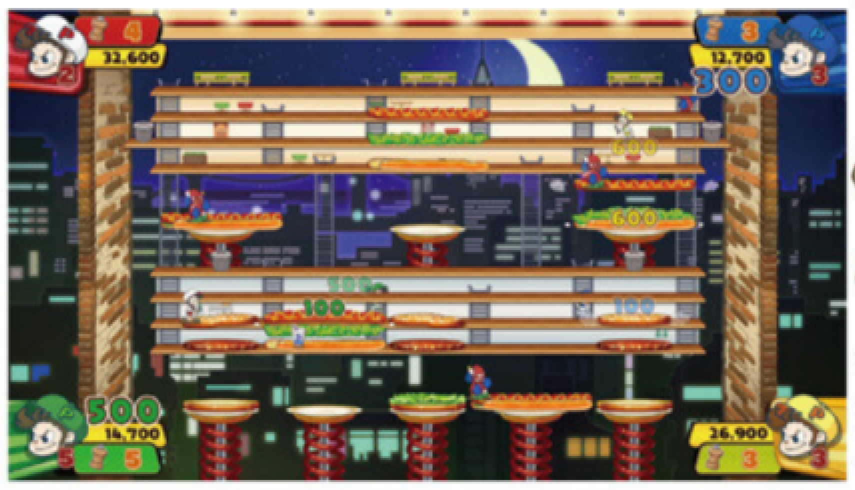
■ジー・モード ■2019年配信予定 ■価格未定 ■アクション
■CERO全年齢 ■プレイ人数:TVモード(1～4人)
テーブルモード(1～4人) 携帯モード(1人) ■おすそわけプレイ対応

巨大バーガーを走って作る!

ファミコンより古い1982年にアーケードでヒットした『バーガータイム』、新生！ ステージにある巨大なハンバーガーの材料。そこを走り抜けて材料を落とし、ハンバーガーを完成させるのが目的。バラエティ豊かなステージ構成、4人同時プレイに対応。


ピーターペッパー
⬅ハンバーガー職人の主人公。この顔つきは鍛錬を続けた結果!?







⬆ピーターを追いかける敵キャラは、それぞれ行動に特徴がある。ドーナッツのダッシュは回避不可能!?

Nintendo Switch AI: ソムニウム ファイル

■スパイク・チュンソフト ■7月25日予定 ■パッケージ版、ダウンロード版ともに7344円(込) ■アドベンチャー ■CERO18歳以上のみ
■プレイ人数:TVモード(1人) テーブルモード(1人) 携帯モード(1人)


アイボゥ(CV:鬼頭明里)

相棒は自分の義眼「AI-Ball」

警視庁・先進式人脳捜査部隊「ABIS」所属の警官、伊達鍵が、容疑者や重要参考人の夢の中に入り込んで捜査する。現実世界と夢の世界を行き来しながら、事件の真相に迫る。リードキャラクターデザイナーはコザキユースケ氏。


⬅⬆主人公・伊達の左目内のAI搭載義眼。夢の世界では少女、現実では小動物のような姿になる。伊達の意識と脳内でリンクしている


⬆女子高生ネットアイドル、イリスの身に危険が!? いやこれは夢の世界…?

夢の世界で事件を捜査する





⬆潜在意識・夢の世界へ潜り込むために使用するのが、この「Psync」と呼ばれる装置



⬆夢の世界では少女のアイボゥと捜査。目的の達成を目指したり、気になるものを調べたり。選択によって残り時間の消費が変わる

Nintendo Switch ペルソナ5スクランブル ザ・ファントムストライカーズ

初出し! NEW COMER

■アトラス ■発売日未定 ■価格未定
■アクションRPG ■CERO審査予定

心の怪盗団が大暴れ!?

ジョーカーの『スマブラSP』参戦も記憶に新しい『ペルソナ5』シリーズのアクションRPG発表！ 『無双』シリーズでおなじみのコーエーテクモゲームス、ω-Forceがタッグを組んで開発が進められているということで、『P5』のキャラクターたちが爽快な一騎当千アクションを繰り広げるのか？ 詳細は不明ながら、Switchでも『P5』の世界観を楽しめる作品になるのは間違いないだろう。



『ペルソナ』シリーズ初のアクションRPG!!


➡『スマブラSP』への参戦で身近になったジョーカー。『P5』とはまた違った物語が味わえそうだ

Nintendo Switch 進撃の巨人2 -Final Battle-

■コーエーテクモゲームス ■7月4日予定 ■パッケージ版、ダウンロード版ともに8424円(込) ※『進撃の巨人2』購入者はダウンロード版『アップグレードパック』5184円(込)購入で同内容にアップグレード可能 ■アクション ■タクティカルハンティングアクション ■CERO17歳以上 ■プレイ人数:TVモード(1人) テーブルモード(1人) 携帯モード(1人) ■通信:オンラインプレイ(最大8人) ローカルプレイ(最大8人)

巨人に挑む立体機動アクション、極まる

昨年3月に発売された『進撃の巨人2』が大幅パワーアップ、圧倒的に大きな巨人と人類の戦いを再現した爽快アクションがさらに進化。TVアニメ最新のSeason3 Part.2まで追体験。新規プレイアブルキャラクターを含め総勢40名以上を操作可能、対人立体機動装置や雷槍といった新装備・武器もあり。



⬆パッケージ版初回封入特典は、ヒストリア女王衣装ダウンロードシリアル



現在放送中のTVアニメSeason3 Part.2からのキャラクターエピソードも収録

Nintendo Switch LA-MULANA 2 初出し! NEW COMER

■PLAYISM ■6月27日予定 ■パッケージ版:4298円(込) ダウンロード版:3218円(込) ■アクション ■遺跡探検考古学アクションアドベンチャー ■CERO15歳以上 ■プレイ人数:TVモード(1人) テーブルモード(1人) 携帯モード(1人) ■初回特典:サントラCD、オリジナルメモ帳

謎解きあり、バトルありのアクションADV

Wiiウェア版の前作から8年ぶりに任天堂ハードで続編発売。超高難度のアクションという評判だが、難しいのにはワケがある。解法は必ずあり、謎を解き、強敵を倒した時、かけがえのない達成感を味わうはずだ。ただしそれなりの覚悟は必要かも?



⬆遺跡の建造物も謎解きのヒント!? すべてを見て、わずかな音も聞き逃さず探索しよう



⬆村を拠点として、会話でヒントを得たり、ショップでアイテムを購入したりしよう

ほかのインディーゲームから友情出演



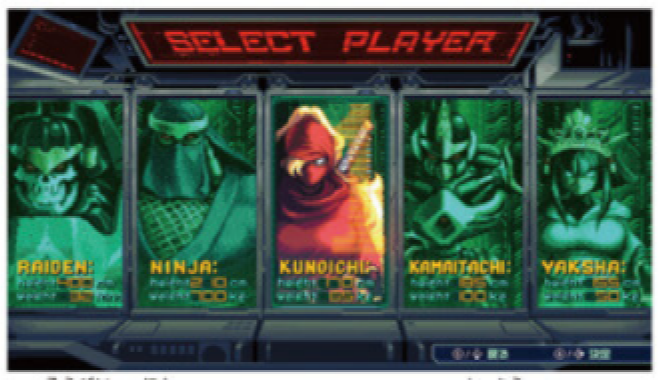
⬆Switchでも遊べる『UNDERTALE』『Owlboy』、そして間もなく発売予定の『VA-11 Hall-A』といったインディーゲームの名作に登場したキャラクターが、本作のショップ店員として登場している。バガパン…いやボダパン!?

Nintendo Switch DL soft ザ・ニンジャウォーリアーズ ワンスアゲイン

■タイトー ■7月配信予定 ■価格未定 ■アクション ■ニンジャ体術アクション ■CERO審査予定 ■プレイ人数:TVモード(1~2人) テーブルモード(1~2人) 携帯モード(1人)

デカイ! 長い! 新プレイヤーキャラ2人

スーパーファミコンの名作横スクロールアクションを、現代ハードだからこそ可能なグラフィック、豊富なキャラパターン、2人同時プレイの実現など、大幅に拡張。当時のスタッフが再結集して開発が進められ、この7月に配信されることが決定した。以前お伝えした3人に加え、新たに発表された2人をご紹介しよう。



⬆総勢5人のアンドロイドから使用キャラを選択。バラエティ豊かな攻撃タイプが揃った

ヘビータイプ ライデン

➡人間の2倍以上の体長4mという、大型戦闘アンドロイド。人間型(クラッシャーモード)と飛行型(ブラスターモード)に変形可能





ヤシャ テクニカルタイプ

⬅隠密作戦用に開発された小型女性タイプのアンドロイド。両手は伸縮自在なフレキシブルアームになっていて、その攻撃は予測不能

Nintendo Switch ニンジャボックス

■バンダイナムコエンターテインメント ■2019年予定 ■価格未定 ■RPG ■ヒミツキチづくりRPG ■CERO審査予定 ■プレイ人数:TVモード(1人) テーブルモード(1人) 携帯モード(1人)

巨大迷路で敵組織を追い返そう!

伝説の忍具ニンジャボックスを守るため、ヒミツキチにはいろんな仕掛けを作れる。構造自体を迷路のようにに入り組んだ形にすることも可能。敵組織ブッコワ社のキャラも明らかに!



ニンジャボックスを狙うブッコワ社の サンシャインズ



⬆個性的な3人組だね。対決の間で敵を迎え撃つ!



⬆立ち入った敵に爆弾を降らせて撃退する「爆弾の間」!

迷路みたい、仕掛けいっぱい こんなヒミツキチも作れちゃう!



⬅ここはお遊びの間。敵を撃退…しないで遊んでるね(笑)。何でも自由に作れる、それがヒミツキチ

Nintendo Switch 彩京 SHOOTING LIBRARY Vol.1 初出し! NEW COMER

■シティコネクション ■7月25日予定 ■パッケージ版:4104円(込) ■シューティング
■CERO全年齢 ■プレイ人数:TVモード(1～2人) テーブルモード(1～2人) 携帯モード(1人)
■限定版:6264円(込)



➡限定版には右の復刻インストカードのほか、未公開資料、特製バインダーがついてくる

1990年代のゲームセンターを彩ったメーカー、彩京のシューティングゲーム6タイトルをセットに1パッケージ化。予約特典は『ストライカーズ1999』復刻フライヤー。また、8月29日には『戦国エース』『ガンバード』など収録『Vol.2』も発売。

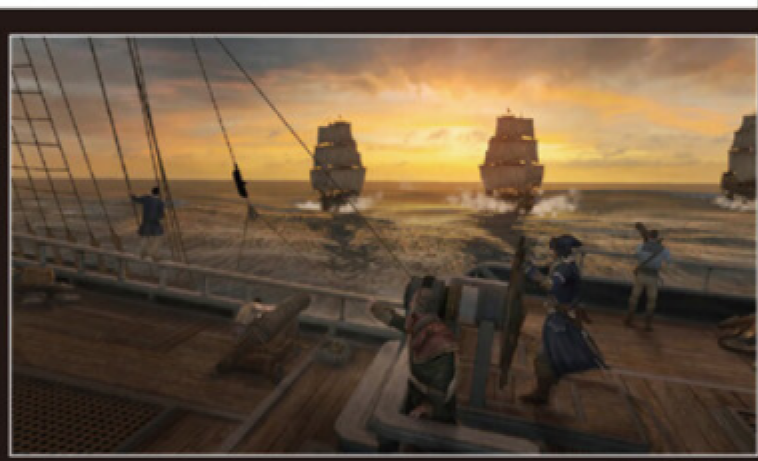


⬅収録6タイトルはこちら。『ストライカーズ1999』はこれが初お披露目で、8月29日に単独でDL販売も始まる

Nintendo Switch アサシン クリードIII リマスター 発売直前 COMING SOON

■ユービーアイソフト ■5月23日予定 ■パッケージ版、ダウンロード版ともに5184円(込)
■アクション ■CERO18歳以上のみ
■プレイ人数:TVモード(1人) テーブルモード(1人) 携帯モード(1人)

アメリカ独立戦争の時代を舞台に、戦士コナーが国家の自由のために戦った、2012年発売のタイトルをリマスタリング。ゲーム性の向上はもちろん、Switchのタッチスクリーン、HD振動、モーションコントロールに対応。別パッケージだった『レディ リバティ』や、すべてのソロDLコンテンツを収録した『アサクリIII』決定版。



⬆広大なアメリカ大陸はもちろん、大海原も舞台となる場面もある



➡敵に気づかれないよう行動し、暗殺するアサシンアクションが魅力

Nintendo Switch DL soft ポケットランブル 配信直前 COMING SOON

■DANGEN Entertainment ■5月30日配信予定 ■1080円(込) ■対戦格闘アクション
■CERO全年齢 ■プレイ人数:TVモード(1～2人) テーブルモード(1～2人) 携帯モード(1人)
■通信:オンラインプレイ(最大2人) ■おすそわけプレイ対応

1990年代の携帯ゲーム機で遊べた格闘ゲームにインスパイアを受けた、格闘アクションの新作が登場。ボタン2つだけ、複雑なレバー操作が不要で必殺技が簡単に出せるなど、手軽に対戦が楽しめる一作。



⬆個性的な技を持っている8人のキャラクター





⬆➡色使いも当時の携帯機のような仕上がり

Nintendo Switch DL soft デビル メイ クライ 初出し! NEW COMER

■カプコン ■2019年夏配信予定 ■価格未定 ■アクション ■スタイリッシュアクション
■CERO審査予定 ■プレイ人数:TVモード(1人) テーブルモード(1人) 携帯モード(1人)

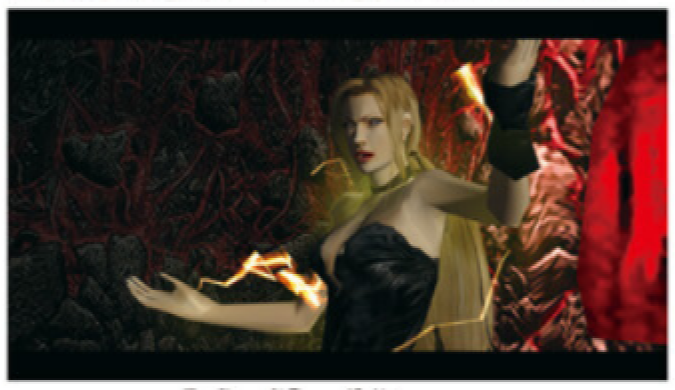
"スタイリッシュアクション"というジャンルを生んだ、通称『DMC』が任天堂ハードに初登場。「Devil May Cry」とは主人公ダンテが営む便利屋の名前。半人半魔のデビルハンターでもあるダンテが、二丁拳銃を華麗に使いこなし、魔界の帝王ムンドゥスに挑む。



⬆伝説の魔剣士の血を引く主人公、ダンテ



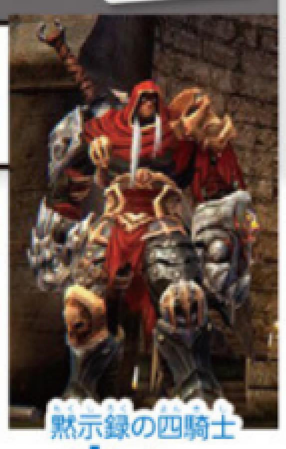
⬆二丁拳銃と剣でコンボを決めるのが爽快!



⬆ダンテが出会う謎の美女、トリッシュ

Nintendo Switch DL soft Darksiders Warmastered Edition 配信直後 RELEASED

■ワーカービー ■4月25日配信 ■2980円(込) ■アクションアドベンチャー
■アクションアドベンチャーRPG ■CERO17歳以上
■プレイ人数:TVモード(1人) テーブルモード(1人) 携帯モード(1人)



黙示録の四騎士 ウォー

巨大な剣「カオスイーター」を手に、人類が滅びた地上で戦いを繰り広げる主人公、ウォー。相手にするのは天使と悪魔。世界の均衡を守るため、戦い続ける。多数の、あるいは巨大な敵と戦う爽快感と、フィールドに隠されたギミックや謎解きを突破する達成感、そして重厚なストーリー展開が魅力。



⬆背中にある大剣がカオスイーター。ドラゴンのような巨大な敵ともこれで戦う



⬆ダークな世界観は、アメコミ作家ジョー・マデュレイラの手によるもの

Nintendo Switch MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3: The Black Order

■任天堂 ■7月19日予定 ■パッケージ版、ダウンロード版ともに7538円(込) ■アクションRPG
■CERO12歳以上 ■プレイ人数:TVモード(1～4人) テーブルモード(1～4人) 携帯モード(1人)
■通信:オンラインプレイ(最大4人) ローカルプレイ(最大4人)

Marvelのスーパーヒーロー30体以上が集結したアクションRPG。宇宙の専制君主サノスとその手下ブラック・オーダーとの戦いがオリジナルストーリーで展開。最大4人まで同時に遊ぶことができる。



キャプテン・マーベル
アイアンマン
スパイダーマン
キャプテン・アメリカ



⬆「X-Men」「アベンジャーズ」「ガーディアンズ・オブ・ギャラクシー」などのヒーローが勢ぞろい

NEW SOFT LINEUP

ニンドリ

キャラクターダービーDELUXE デラックス

character derby DELUXE

テーマに沿ってキャラクターをランキング!

毎月テーマに沿って、読者の投票を集計しランキングするコーナー。星の数ほどの王様キャラクターが存在するなか、皆に慕われる王=キングオブキングは誰なのか!? ということでこちら。将来有望な王子や、王様になってほしい！という人も入賞してますよ！

今月のテーマ
ベスト オブ キング キャラといえば?

1位 デデデ大王 108pt

イラスト▶『星のカービィ スターアライズ』



平和のためにあえて悪役を演じたり、カービィに協力したり、「自称」じゃないカッコよさがある!! 栃木県／デウメトさん

デデデ城に住みたい。ワドルディのように!（でも食事代がハンパなさそう……） 山口県／宮野さん

プププランドの王様（自称）が一位！ わがままだけど時には冒険して侵略者と戦ったりと王様らしい一面も。「あきれかえるほど平和な国に住みたい！」という人が多かった！

2位 クッパ 42pt

イラスト▶『マリオ』シリーズ



なんだかんだで部下には慕われている悪の大魔王。仲間内に入ってしまえば案外楽しく過ごせるのかも？

ついて行きたいと思える、悪役一筋34年の貫録 富山県／カーテンコールさん

根はとてもいい人（カメ……?）なので、親しみが持てます♪ 千葉県／とべないインコさん

3位 アズゴア 34pt

イラスト▶『UNDERTALE』



多くは語りませんが、いろんな意味で印象に残る王であることは、この順位からも見て取れるはず！

地下の世界に住んでみたいから 宮城県／ネズミネコさん

アズゴアがいてこそのUNDERTALE 静岡県／みるくてぃーさん

4位 ハイラル王 27pt

イラスト▶『ゼルダの伝説 風のタクト』



立派に国を仕切ってくれそうだから 滋賀県/こもむぎさん

5位 マルス 24pt

イラスト▶『ファイアーエムブレム 新・紋章の謎』



優しさも人望厚いところも、勇敢なところも、パーフェクトな英雄王！ 神奈川県／りおんさん

6位 マリオ 20pt

イラスト▶『マリオ』シリーズ



安心と安定を感じます ???／ぷっくるさん

7位 カービィ
『星のカービィ』シリーズ

たべものがいっぱいの国にして 京都府／めいさん

8位 キングクルール
『スーパードンキーコング』シリーズ

キングって付くから！（安直！） 神奈川県／鋼牙さん

9位 クロム
『ファイアーエムブレム 覚醒』

王様っぽくないところが逆に良いなと 鹿児島県／桃茶さん

10位 レスト
『ルーンファクトリー4』

セルフィアでワイワイ生活したい！ 奈良県／7UPキノコさん

今月の1票さん



王様 イラスト『塊魂アンコール』 ゲームの最初で操作練習場所をわざわざ作ってくれたので頼りになりそう（長野県／MAYUさん） 主人公である王子のお父さん。地球を踏んづけちゃうほどの身長はまさにキング級!? サポートが手厚いのはありがたいけど、事件を起こした張本人なんですよね…（笑）

好きなキャラ総合ランキング

アンケートはがきで集計する、総合ランキング！ 今回、みんなのアツい支持を集めたのは誰だ!?

順位	キャラ	pt / 作品
1	カービィ	198pt 『星のカービィ』シリーズ
2	リンク	121pt 『ゼルダの伝説』シリーズ
3	ピカチュウ	93pt 『ポケットモンスター』シリーズ
4	しずえ	『とびだせ どうぶつの森』
5	マリオ	『マリオ』シリーズ
6	ヨッシー	『マリオ』シリーズ
7	ルイージ	『マリオ』シリーズ
8	メタナイト	『星のカービィ』シリーズ
9	イーブイ	『ポケットモンスター』シリーズ
10	ゼルダ	『ゼルダの伝説』シリーズ
11	サンズ	『UNDERTALE』
12	インクリング	『スプラトゥーン』シリーズ
13	カムイ	『ファイアーエムブレムif』
14	フレイ	『ルーンファクトリー4』
15	クロム	『ファイアーエムブレム 覚醒』
16	スージィ	『UNDERTALE』
17	ワドルディ	『星のカービィ』シリーズ
18	アンダイン	『UNDERTALE』
19	ピット	『新・光神話パルテナの鏡』
20	マホロア	『星のカービィ Wii』

アンケートハガキで投票してね!

次々回のテーマ

観光旅行のガイドをしてほしいキャラは?

ゲームの世界を観光できるとしたら、どんなところを誰に案内してほしいですか？ 旅程ややりたいことも想像すると楽しいよ♪

※任天堂ハードに出演、または出演予定のキャラに限る　※2019年9月号（vol.305）掲載予定

おとうさんは早起きゲーマー

マンガ：あやたろす

お父さん
ゲームが大好きな2児の父。子供たちに遊ばせつつ、自分もしっかり遊びたい。

お母さん
ゲーマー家族を温かく、時に厳しく見守る。ゲームをやり始めると誰よりもハマるタイプ。

息子（12歳）
ゲームであれば、だいたいは器用にこなす中学生。ウデマエはすでに父以上に。

娘（6歳）
お絵描きや工作が得意な小学生。ゲーマー家族に囲まれ、日々着々とゲーマーへの道を歩んでいる。

今回はお母さんがメインの回。弾よけが苦手な人も、ぜひちょっとずつ頑張って…！ MUSICエンジン演奏会について詳しくはP35へ！



作者プロフィール： 静岡で働くデザイナー。日々家族と送るゲームライフを4コママンガにしてtwitter(@ayataross)に投稿している

Nintendo DREAM WEBにて、あとがきマンガも公開中！
➡https://www.ndw.jp/tag/comic-hayaoki/ or サイト内検索「早起き」で探してね！

大乱闘スマッシュブラザーズ™ SPECIAL

新しい遊び盛りだくさん！ Ver3.0アップデート大検証

4月18日に行われた、Ver3.0大型アップデートの内容をチェック！　前回の大型更新データ配信時と同じく、新ファイターの追加や細かな調整も行われているが、今回はそれに加え、新たなモードもいろいろ搭載されているのだ。

Nintendo Switch　大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL

■任天堂　■2018年12月7日発売
■パッケージ版、ダウンロード版ともに7776円(込)
■アクション　■CERO全年齢
■プレイ人数：TVモード(最大8人) テーブルモード(最大8人) 携帯モード(1人)
■通信：インターネット、ローカルプレイ　■amiibo対応



追加ファイター以外にも見どころ多数

Ver3.0以降の要素いろいろ

Ver3.0アップデート以降に追加されたおもな内容としては「ジョーカー参戦」「ステージ作り追加」「動画編集追加」などがあるが、それについては次のページからじっくり紹介していこう。ここではその他の要素について、まとめてチェックしていくぞ。

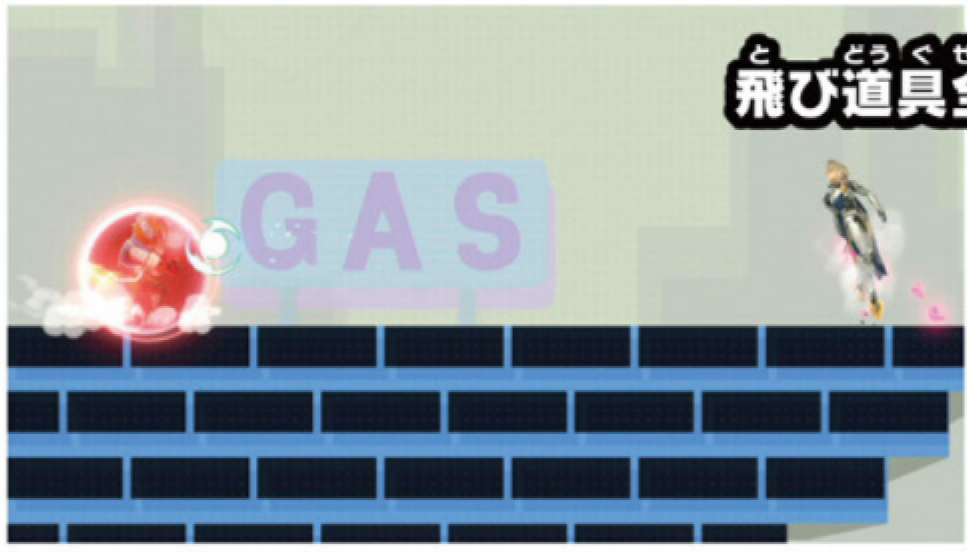


⬆ステージやリプレイなどの「みんなの投稿」が見られるのも新要素の1つ

バランス調整の注目ポイント

今回も、ファイターの能力には細かな調整が入っている。目立つのは飛び道具系の必殺ワザに関わるもので、ほとんどの飛び道具はシールドに対する攻撃力が下がっている。ファイター別に見れば、ミュウツー、カムイ、キングクルールなどいろいろな面で強化されている例も多い。

今までは飛び道具を連発できるファイターはそれだけでも強みがあったが、今後はやや立ち回りが変わってくることになるかもしれない。



飛び道具全般に手が入った

⬅飛び道具を相手に連発されても、シールドで耐えやすくなった。また、どのファイターも飛び道具をジャストシールドした際の硬直時間が短くなっている

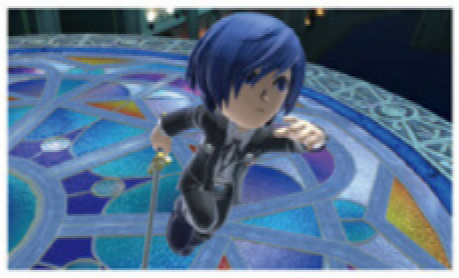


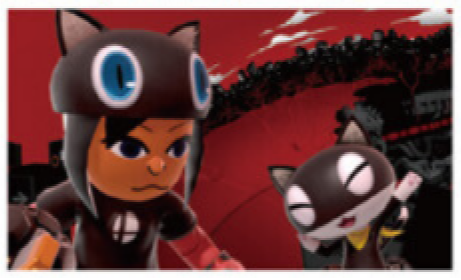
ミュウツーは全体的強化！

⬅横強攻撃、上強攻撃、上空中攻撃の攻撃力がアップし、横スマッシュ攻撃、ガケのぼり攻撃の攻撃範囲が広がった。さらに、体重が重くなってふっ飛びにくくなっている

新Miiコスチュームも登場

追加Miiファイターのコスチューム、第1弾が登場。『ペルソナ』シリーズから『ペルソナ3』『ペルソナ4』の主人公のぼうしとふくのセット、クマのぼうし、モルガナのぼうしが登場。また、『ソニック』シリーズからはテイルス、ナックルズのぼうしとふくセットも。いずれも価格は80円(込)。





『NINTENDO LABO』スピリッツ追加

新たなスピリッツも随時追加されている。右ページで紹介している『ペルソナ5』関連のスピリッツに加えて、4月26日～5月1日に行われたスピリッツイベントでは『NINTENDO LABO』関連のスピリッツバトルが登場。「ツクルト室長&アソン&マナンジャ」など、4つのスピリッツが入手できた。



⬆現在（5月上旬）では1320体のスピリッツを名鑑に登録できる

性能、元ネタの全貌に迫る!

ジョーカー徹底解明



『ペルソナ5』の主人公、ジョーカー。『スマブラ』でも怪盗らしい軽やかな身のこなしを披露してくれる。普段はそのスピードがウリだが、「アルセーヌ」を召喚してからは攻撃力、ふっとばし力も兼ね備えた強力なファイターになる。アルセーヌ召喚後は必殺ワザの性能も変化するので、召喚前とは立ち回りも変わってくる。軽快に操作できるため、初心者でも扱いやすいと同時に、奥深さも秘めている面白いファイターだ。

「反逆ゲージ」の溜めかたが最重要!

ジョーカーは時間経過や被ダメージで溜まる「反逆ゲージ」を持っており、これが満タンになるとアルセーヌを召喚、通常ワザが強化され必殺ワザの性能も変わる。下必殺ワザ「反逆ガード」が成功すると、ゲージが大きく溜まるので積極的に使おう。序盤はゲージを溜めつつ手数で相手にダメージを蓄積、アルセーヌ召喚後は強力なワザで一気に撃墜…という流れが理想的だ。



ゲージ満タンでアルセーヌ召喚

⬅ゲージが満タンになると自動的に召喚される。召喚中に倒されるとアルセーヌは解除されてしまい、ゲージも減少してしまうので注意

通常必殺ワザ



⬆撃ちながら回避したり、ジャンプしながら真下に発射したりと移動手段としても使える

上必殺ワザ



⬆復帰や引き寄せに使えるワイヤーを発射。アルセーヌ召喚中は上方向への復帰ワザに

横必殺ワザ



⬆命中した相手に、じわじわと継続してダメージを与える

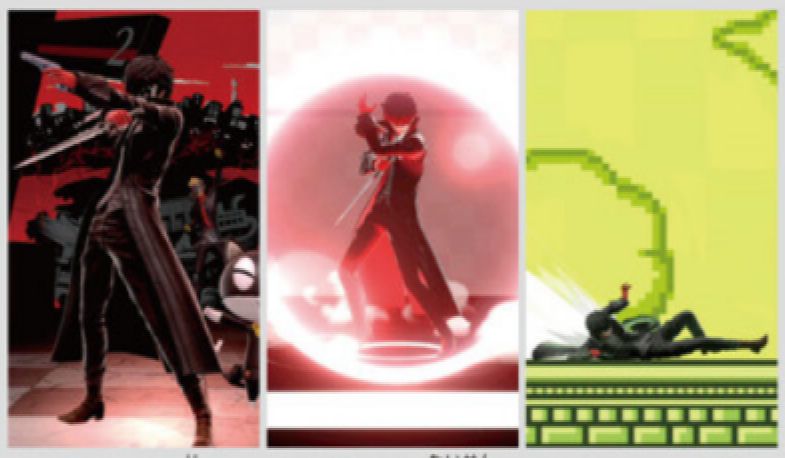
下必殺ワザ



⬆通常は反逆ゲージを大きく溜めつつダメージ軽減。召喚中は強力なカウンターor反射ワザに

その他、アクションの元ネタ等

アピール時に怪盗団の仲間・モルガナが登場、一緒にアピールしてくれる。ガードの時のモーションは、『ペルソナ5』でガードしている時のポーズ、下強攻撃のスライディングは、ジョーカーが赤外線センサーを潜り抜ける時のアクションが元のようだ。



⬆アピール時のモルガナは、対戦しているファイターが4人以下の時にしか登場しない

特別な「演出」のこだわりがスゴい!

大乱闘勝利時の演出は、走っていくジョーカーをカメラが追っていくというもので、原作『ペルソナ5』でのバトル勝利時を意識したもの。その他、スタイリッシュな演出の数々も原作シリーズに倣ったものだ。



最後の切りふだ「総攻撃」

⬅切りふだヒット時に登場するのは、怪盗団の仲間たち。ストック制バトルなど、切りふだで決着がついた場合はそのまま勝利画面になるのは原作通りの演出



勝利演出はバトルリザルトを再現

⬅勝利時には「モルガナが変身した車」が登場することも。原作ではメメントス探索時にこの車に乗って移動することができ、その時の勝利画面を再現したもの



ステージ「メメントス」とBGM

⬅地下鉄がモチーフのメメントス。ときおり電車が走ってくるほか、背景には怪盗団の仲間たちの姿も見える。BGMが『ペルソナ3』『ペルソナ4』の時は、作品に合わせたベースカラーに

もちろん『ペルソナ5』スピリッツも

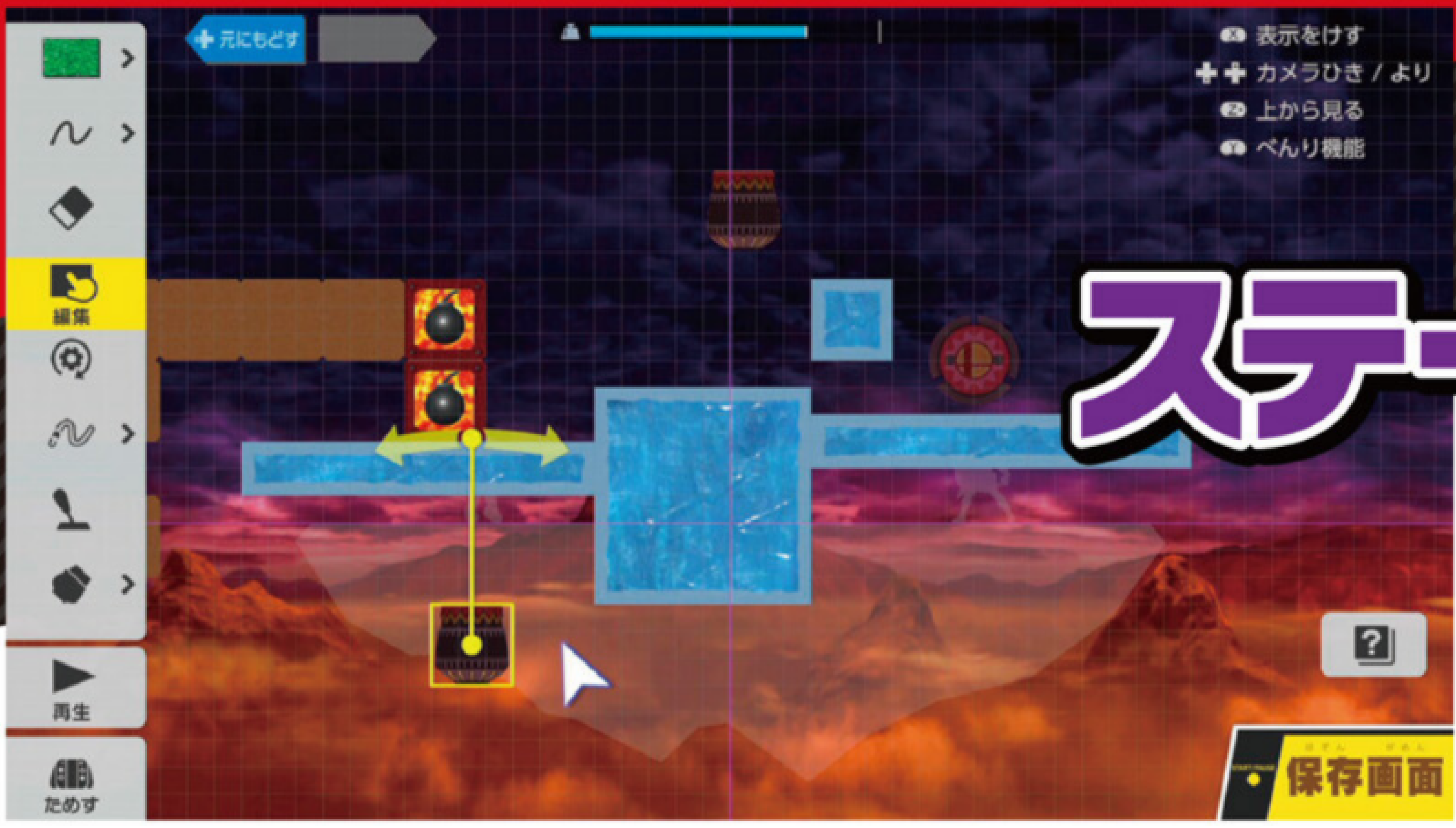
ダウンロード特典として、『ペルソナ5』のキャラクターが登場する特別なスピリッツボードに挑戦できる。新たな11種のスピリッツバトルに挑戦可能で、勝利できればルーレット無しでスピリッツを入手できる。



⬅いつでも好きな相手に挑戦可。護衛を連れている相手が多く、1対2の状況になりやすい。各キャラのペルソナを再現しているようだ



➡LEGEND「心の怪盗団」は6連戦になるが、「護衛弱体化」の持ち込みアイテムを使えばジョーカー以外には楽に勝てるようになるぞ



「見た目重視」も「仕掛け満載」も自由自在

ステージ作りのテク

「ステージ作り」では、その名の通り対戦に使うステージを作ることができる。作ったステージはステージ選択画面の「作った」のタブから選択可能で、大乱闘はもちろん、「だれかと」以外なら、オンライン対戦でも使うことができる。



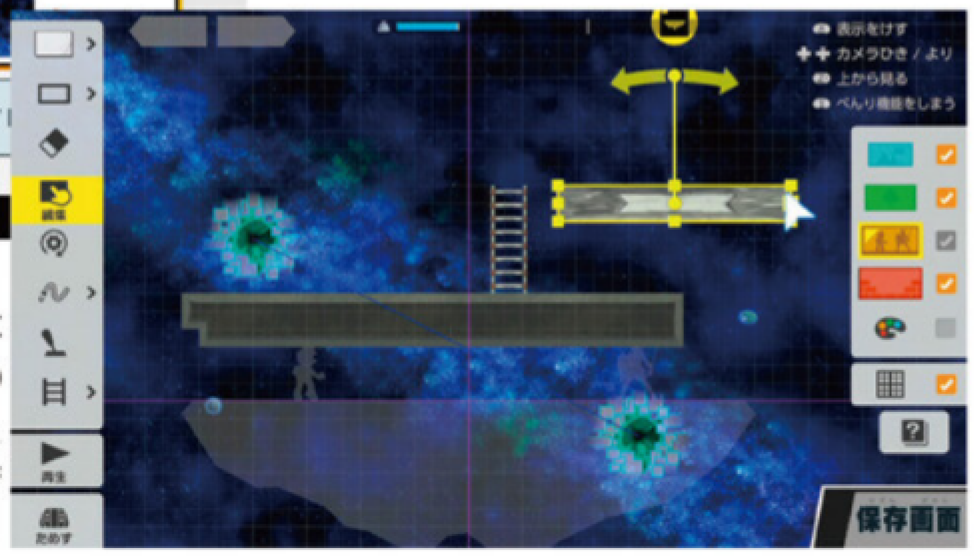
⬆作成は携帯モードがおすすめ

ステージ作りの基本

ステージを作る時は、まず広さ、背景の画像、BGMを選ぶ。ステージには地形、ギミックを置くことができるが、置ける数は決まっている。画面上のゲージがオレンジになると、同時に遊べる人数が8人から4人になる。



⬅広さはせまい·普通·広いの3種類、背景は12種類から選べる。BGMはすべての曲の中から好きなものを選択可能



➡「ワープゾーン」のようなギミックのほうが画面上のゲージが溜まりやすいので、あまりたくさん置くことはできない

今までのステージに無い「ギミック」も！

既存のステージには無い「ワープゾーン」などを含む、8種のギミックを設置できる。下に紹介したものの他に「はしご」と、アイテムと同じく触れると飛ばされる「バンパー」が使用可能だ。



⬅起爆·誘爆ブロックは「ふっかつ」するかどうかを設定できる

大砲



⬆中に入ったファイターを撃ち出す。撃ち出されたファイターに当たるとダメージを受けてしまう

スプリング



⬆ジャンプして上に乗ると高く飛べる。タイミングよくジャンプボタンを押すとより高く飛べる

ワープゾーン



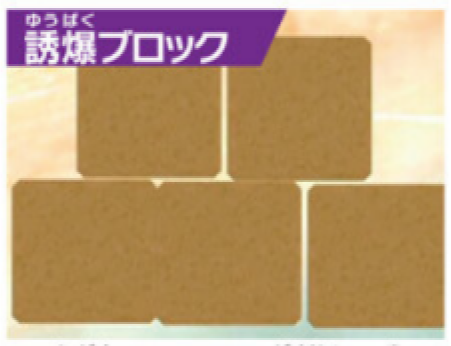
⬆ファイターやアイテムが触れると、もう一方のワープゾーンに移動する。一度使うとしばらく使用不可に

起爆ブロック



⬆攻撃を当てると爆発して消えてしまうブロック。爆発に巻き込まれてもダメージを受けたりはしない

誘爆ブロック



⬆起爆ブロックの爆発に巻き込まれると消えてしまう。つながって置かれていると連鎖して次々と誘爆する

風エリア



⬆エリア内に風を起こし、ファイターを吹き飛ばす。「ステージ強風無効」のスキルで飛ばされなくなる

仕掛けに使える！ 特別な地形

地形は15種類から選べるが、ほとんどは見た目の違いだけだ。下の3種類の地形については特別な効果もあるので、置きかたによっては仕掛けの一種としても使える。ちなみに溶岩は「炎の床無効」スキルでも防げない。

はねゴム



⬆設定で「落ちる」にしている地形が別の地形と触れた時、どちらかがはねゴムだとバウンドする

氷



⬆ステージ「頂上」のように、つるつる滑りやすい床になる。「ブレーキ強化」のスキルで軽減可能

溶岩



⬆触れただけでダメージを受けてしまい、少しふっとぶ。他の地形と異なり、まともに立っていられない

作成に便利なショートカット操作

ステージに線を引くと、その形がそのまま地形になる仕組みなので、携帯モードでタッチ操作できるようにするとやりやすい。また、下のような操作も覚えておくと、よりスムーズに地形を描けるようになるぞ。

L·Rボタンを押しながら「描く」と直線に！



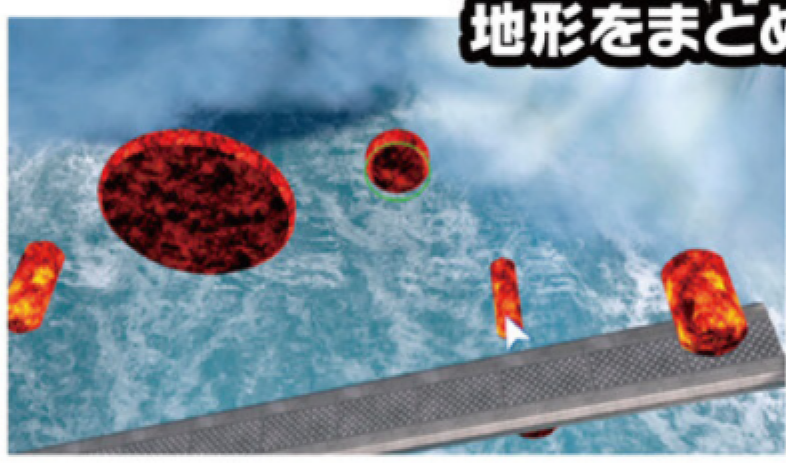
⬅地形はフリーハンドの線のほか、丸、四角といった形も描ける。この時LかRボタンを押していると、きれいな直線、正円、正方形を描くことができる

スライドで「編集」する地形をまとめて選択



⬅「編集」では、地形やギミックの角度を変えたり設定を変えたりできる。編集するものを選ぶ時、タッチ&スライド操作で複数のものをまとめて選択することが可能だ

地形をまとめて別レイヤーに移動！

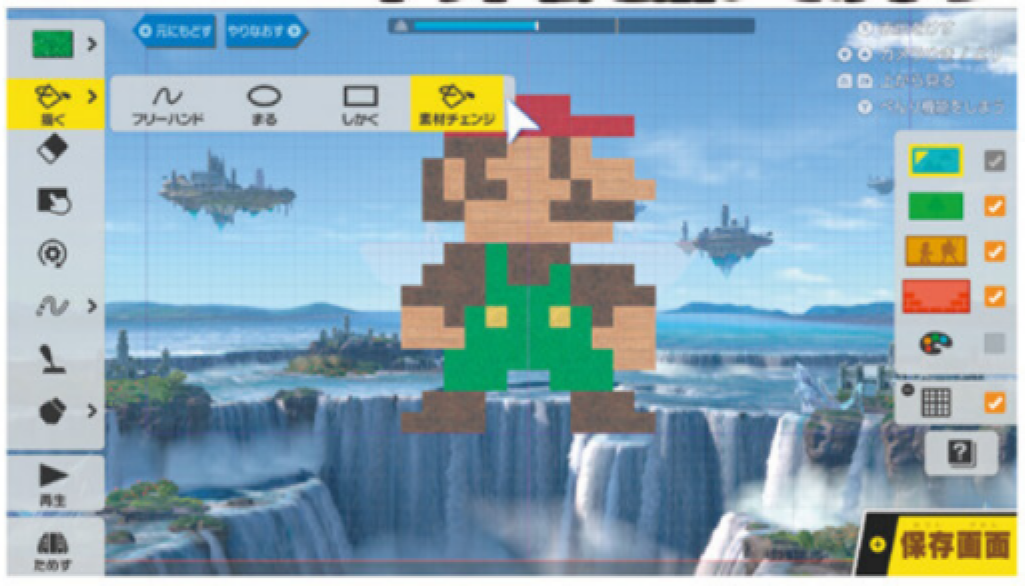


⬅ZL·ZRボタンを押すと、上斜めからの視点でステージを見られる。レイヤーの奥行きの確認などに便利。この時、編集中の地形を上か下で別のレイヤーに移動することができる

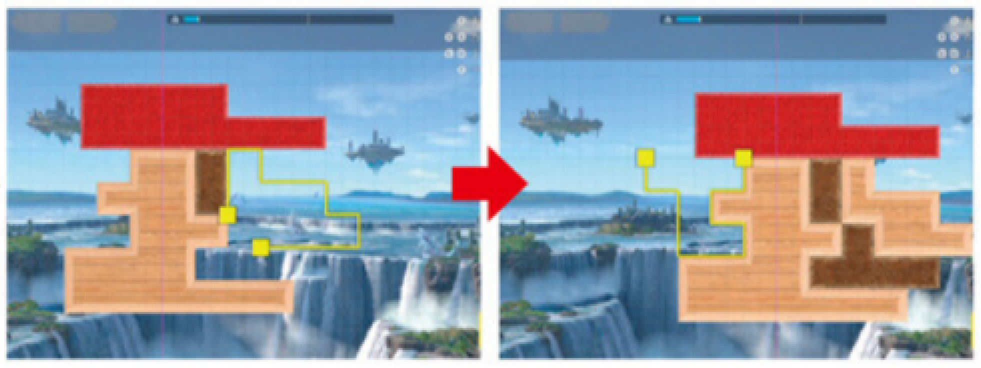
簡単(?)に作れるこんなステージ

四角い地形を組み合わせてドット絵を再現したり、地形やギミックを駆使して横スクロールアクションのようなステージを作ったり…。「みんなの投稿」にあるステージも参考にしつつ、いろいろ作ってみよう！

ドット絵を描いてみよう



⬅お手本になる絵があれば、ドット絵の再現は意外とカンタン。方眼状のマス目を表示させ、L・Rボタンを使って直線を描いていこう。多少の位置ズレなどは編集で直せる

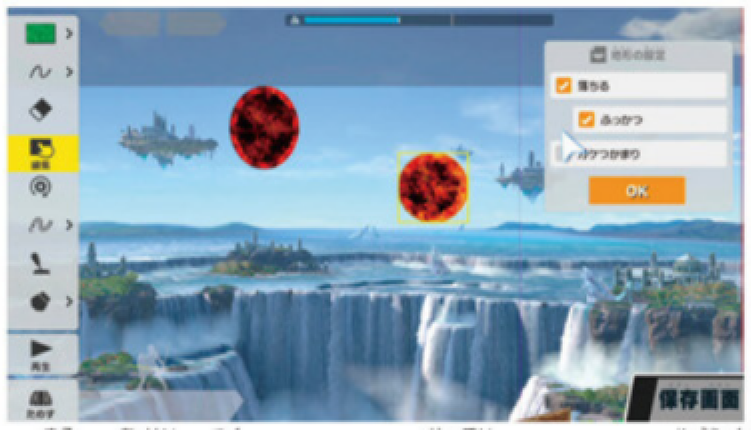


➡直線で大きめの地形を描くときのコツは、「線を引く」のではなく、「点と点で結ぶ」ようにすること

地形が動く仕掛けを作ってみよう



⬅触れるとダメージを受ける溶岩がゴロゴロ降ってくるキケンなステージ



⬆丸い地形を作り、「おちる」設定にしておくと重力に従って落ちていく。「ふっかつ」にしておくと画面外に落ちても一定時間で復活する



⬆あまり仕掛けが多すぎるとまともに大乱闘するのも難しくなるので、「ほどほど」の量にしておくのがベストかも？

プレイ実況動画も作れちゃう!? 動画編集のコツ

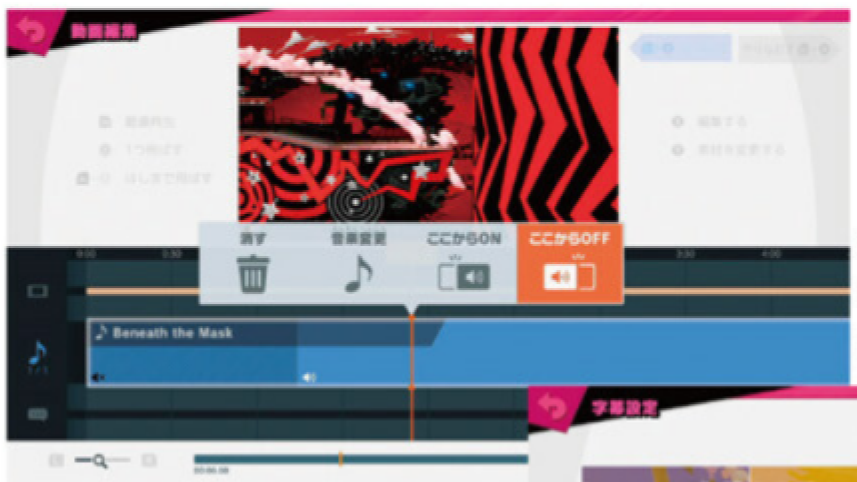
コレクションの「リプレイ」から、動画編集が行えるようになった。リプレイだとバトルの最初から再生することになるが、動画編集を使えば見どころだけをつなぎ合わせたり、字幕を加えたりできるようになる。ドラマチックな逆転劇や、ちょっと笑ってしまうおもしろ動画などいろいろ作れるぞ。



BGM、コメントをうまく使おう

動画編集の素材となる動画は、リプレイから作れる。動画化の際はリプレイの好きな部分のみを切り出せるので、初めて動画編集に挑戦する時は見どころをピックアップするところから始めてみよう。動画編集の時、リプレイと違うBGMを設定すると効果音も消えてしまう。動画化の時にあらかじめ「音楽を入れない」にしておけば、BGMを変えても効果音は残るのでおすすめ。字幕は1か所にしか入れられないので、決めとなる部分で使おう。

動画化する時のBGMはオフで



⬅編集動画で新たに編集できるBGMは1つのみ。どの場所で流すか選べる



➡字幕はテキストの位置や色、サイズなどを変えられる。「したじき」は字幕表示中、バックの色を黒っぽく、あるいは白っぽくできる

複数の動画をつなげてみよう

動画を切り貼りして1つにできるのも、動画編集ならではの機能。リプレイから素材の動画をいろいろ作ってつなぎあわせてみよう。ZL+Aボタンの「ここで切る」で動画に区切りを入れ、Xボタンでその区間を編集していくと楽。別の動画に移る時の「切り替わり方」の効果などにも凝ることができる。



⬆動画化の時もカメラを動かせる。迫力ある画面を作ろう

ZLボタンを使いこなそう



➡ZL+Aボタンの「ここで切る」、ZL+左右ボタンの「元に戻す」「やりなおす」はよく使うことになる機能なので覚えておこう









特別企画

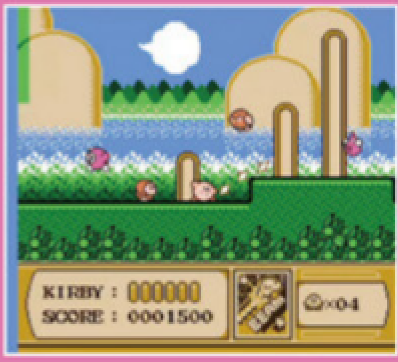
まだまだふくらむ!!

星のカービィ

THE LANDSCAPES OF DREAM LAND デザインインタビュー

モチーフはファミリーコンピュータ版『星のカービィ 夢の泉の物語』

1993年3月23日に発売された『星のカービィ』シリーズ第2弾で、コピー能力が初登場。デデデ大王に奪われたスターロッドを取り戻すため、カービィは色鮮やかな8つのステージを冒険していきます。



株式会社ワープスター
デザイナー 川原理恵子さん

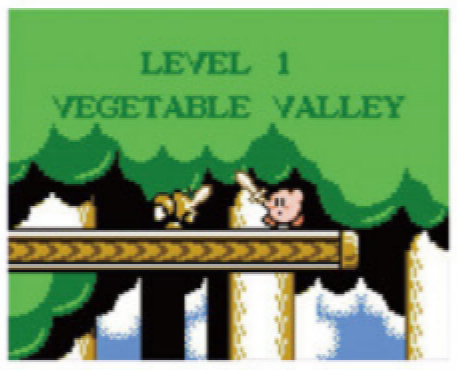


「星のカービィ×マルイ ポップアップショップ HELLO! SPRING!」に続き、新たなアートワークを手掛けたデザイナー。直近のゲームでは3DS『毛糸のカービィ プラス』を担当

Q 『星のカービィ 夢の泉の物語』ステージをモチーフにしたアートを描くことになった経緯を教えてください。

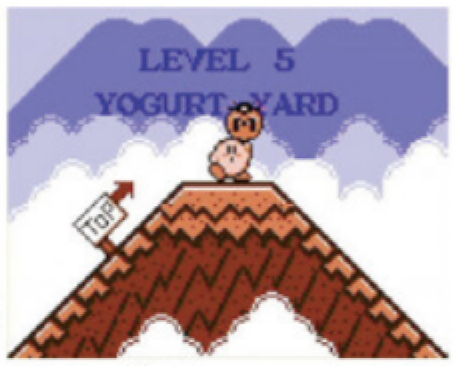
A 今までのアートワーク描き下ろしは、フェアに合わせたものやメーカーさんに限定グッズを作っていただく機会を中心に用意していましたが、昨年度から「エクストラ・アートワークス」というくくりで私たちワープスターが作成した特別なタッチのアートを展開する取り組みを始めました。その中で今回のシリーズは、カービィ世界の特徴的なモチーフがちりばめられたステージを題材に、今の時代らしいフラットな表現で再構築して新たな魅力を引き出す狙いで制作しています。『星のカービィ 夢の泉の物語』を選んだのは、個人的に思い出深いタイトルというのもありますが、ファミコンで表現できる範囲で各ステージのデザインが工夫されていて印象に残っている方が多いのでは、と思ったためです。

モチーフとなった4つのステージ









⬆ステージ開始前のアイキャッチや各レベルのマップが…26年の時を経て左の素敵なアートワークが誕生！

Q ゲームに登場するステージは全部で8つありますが、その中からこの4ステージを選んだ理由を教えてください。

A 背景メインでまとめていく際、まずはレベルマップをベースに考えたのですが、マップがある7つの中から「Lv.1 ベジタブルバレー」は横長長方形、「Lv.3 バタービルディング」は縦長、「Lv.4 グレープガーデン」は正方形菱形の連なり、「Lv.5 ヨーグルトヤード」は三角形…というふうにシルエットで特徴が出るように要素を整理して、並べて見た時に特徴がはっきり分かれる4つを選びました。また、各レベルの配色イメージも大事な要素でした。そうして決めた結果、「Lv.2 アイスクリームアイランド」が抜けてしまったので、個人的には今後も続くシリーズとして8ステージ全て並べられるのが理想です。


Lv.1


Lv.3


Lv.4


Lv.5



4月27日で27回目の誕生日を迎え、新たな1年がスタートした『星のカービィ』。今回は東急ハンズで先行発売され、5月21日から一般販売が開始になったカービィの新グッズ「THE LANDSCAPES OF DREAM LAND」のデザイン制作秘話をお届けします。

Q 今回のアートワークはステージがメインですが、キャラクターはどのように表現していこうと考えましたか？

A このステージにはこのキャラクターがいる、というのをなるべく要素を絞って表現したかったので、カービィ＋ノーマル敵数体＋ボス敵の組み合わせで考えていきました。背景のフラットなルールに合うようデフォルメを強めにしましたが、ゲーム中のかわいい動きは取り入れたかったので、レベルのムービーから風船を持ったカービィや山登りをしてマキシムトマトをゲットしたカービィを選んだりしています。また、背景が広範囲になるとキャラクターも小さくなってしまうので、背景は要素を省略してなるべくコンパクトに、キャラクターは違和感ない程度に大きさを確保する等の全体調整も行いました。

スクエアカンバッジコレクション





ビニールクラッチ

Q ドット絵で表現していたステージをアート化するにあたり、注力した点や苦労した点はどこですか？

A 基本的に、ドットの表現が既に完成されているので、その魅力を損なわないようにルールを合わせられる部分はなるべく踏襲していきました。ゲームと同じく、グリッドを敷いて要素を配置していき、どうしても表現が難しいところは複数のサイズのグリッドを近景と遠景で使い分ける等して構成しています。「Lv5. ヨーグルトヤード」が分かりやすいですね。それから、雲の形や地形の飾りなどの繰り返し要素をどう上手く使って画面を構成するか考えている時は、当時のデザイナーさんの思考をなぞるような体験ができ、改めて考え抜かれたデザインなんだなと感じました。



ダイカットステッカー

Q これまであまりアート化されなかったミスターシャイン＆ミスターブライトやヘビーモールを描いてどう思いましたか？

A 今回はステージを表現したアートなので、それを構成している欠かせないキャラクターとして普段グッズに出しにくいボスは全員同列に出してあげたい！　という思いで描きました。皆さんがゲームを遊んだ記憶の中に「いたなあ～！」と思ってもらえる、楽しい思い出を呼び起こすきっかけになれば嬉しいです。もちろんデザインそのものを気に入っていただけた方にも「こんなキャラクターいるんだ～！」と認識してもらえるとより嬉しく思います。



THE LANDSCAPES OF DREAM LAND グッズ一覧



クリアファイルセット（4枚セット） 1404円（込）



スクエアカンバッジコレクション（全6種）（ブラインドパッケージ） 540円（込）



クリアシール（2種） 各410円（込）



ハンドタオル（4種）　各864円（込）



えらべるふせん（2種）　各648円（込）



スリムノートセット（4冊セット） 1080円（込）



アクリルスタンドコレクション（全8種）（ブラインドパッケージ） 702円（込）



ダイカットステッカー（4種） 各378円（込）



フェイスタオル（4種） 各1620円（込）



クッションカバー（4種）（カバーサイズ：45×45㎝） 各2700円（込）



ビニールクラッチ（4種） 各2160円（込）



タンブラーグラス（2種） 各1404円（込）



仕切りポーチ Sサイズ（2種） 各1728円（込）



仕切りポーチ Mサイズ（2種） 各1944円（込）

スーパー マリオのことなら! のコーナー

マリオガイド



さまざまなマリオの情報をお伝えするコーナー。今回は『マリオテニス エース』のアップデートを記念して、その情報を中心に拡大版でお送りします! Here we go!

MARIO game information

Nintendo Switch	マリオテニス エース
■任天堂 ■2018年6月22日発売 ■パッケージ版、ダウンロード版ともに6458円(込) ■テニス ■CERO全年齢 ■プレイ人数:TVモード(1～4人) テーブルモード(最大1～4人) 携帯モード(1人) ■通信:インターネットプレイ(最大4人) ローカルプレイ(最大4人)	

MARIO TENNIS Ace マリオテニス エース

Ver.3アップデート記念 広がり続ける



4月15日より、Ver.3にアップデート! 新キャラクターはもちろん、新しいムービーが追加されるなど、盛りだくさんの内容となっています。そこで今回は、開発スタッフのコメントとともに、より広く深くなった『マリオテニス エース』の世界に迫ります!

Ver.3で新しくなったこと

新モード「リングショット」が登場!



⬅ラリーをしながらボールをリングに通し、スコアを競うモード

➡ねらいうちやスペシャルショットでポイント増加



⬅4色のヨッシーでプレイするモードも。同じ色のリングに通せばポイント4倍に!

キノピオ&キノピコに新衣装が追加!



⬅オンライントーナメントでポイントを集めてGETしよう!

プレイヤーキャラにカロンが参戦!



⬆一風変わったショットを持つ、トリッキータイプ

オープニングムービーに新たなシーンが追加!





“ACE”の世界

開発者に訊いたアップデートのはなし

Q 発売から10か月経った今、ムービーに新たなシーンを加えたのはなぜですか？

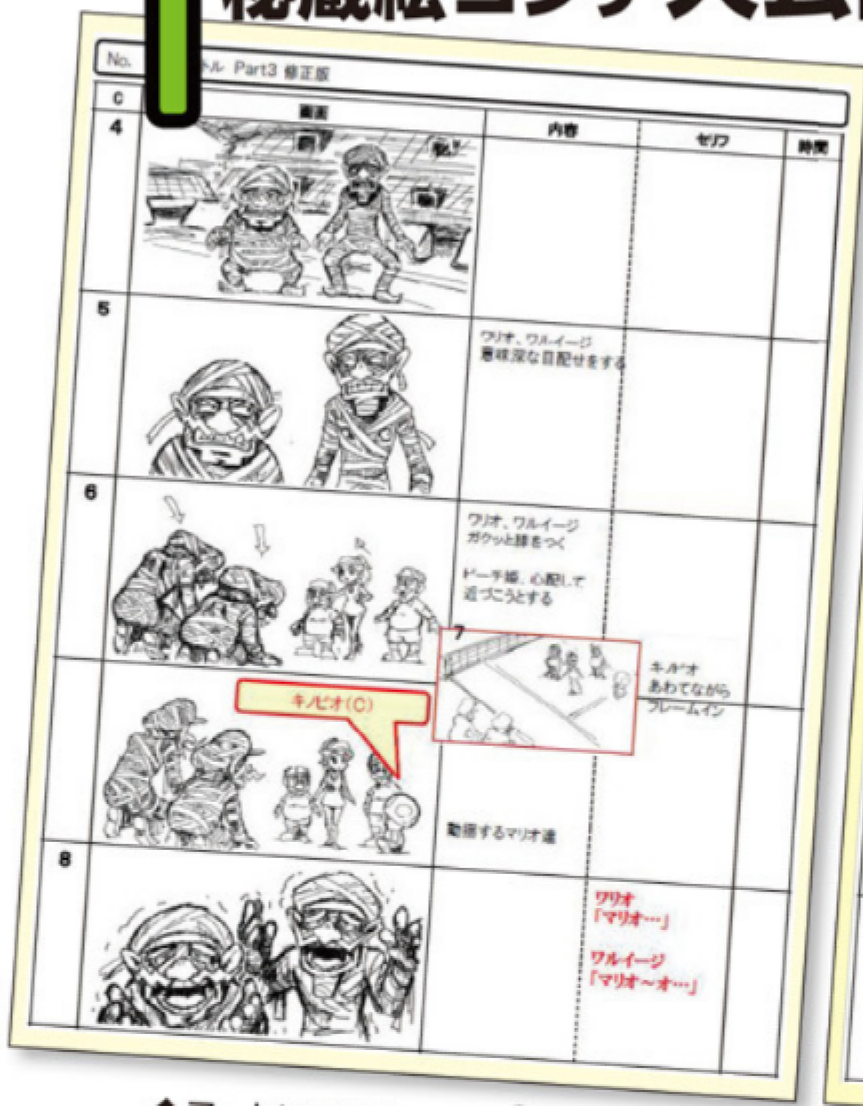
実はストーリーモードのシナリオを詳細に作っていく前に、すでにオープニングムービーのイメージはあったんです。最初にどういう事件が起こって、最後はどうやってオチをつけるのかが決まってからでないと、具体的なシナリオの中身は書けませんので。

ストーリーモードをプレイしていただくために、あのマリオと仲が良いルイージが敵になってしまう、助けなければいけない、という動機づけは強く見せたい部分でしたので、開発当時にムービーにできそうなコンテも用意しています。

ただ発売に向けた開発中は、エナジーを使った新ショットなどゲームの内容面で多く挑戦しないといけないこともありましたので、オープニングはゲームの仕組みを使ってなるべくコンテを再現する形で作りました。唯一ルイージがラケットにあやつられて姿が変わってしまう場面だけは、ムービーにしないと何が起こったのか理解できないだろうということで、カットシーンを作ることにしました。

ワリオとワルイージの掛け合いも含め、本当はストーリーの始まりの全貌を知っていただきたいという思いもありましたので、こうやってオープニングムービーを入れることができたのは、ほっとしました。発売から多くのご支持をいただき、今でも遊んでいただいているプレイヤーさんがいて、まだまだ盛り上がりが期待できるからこそ、このタイミングで入れることができました。これはかつてないことで、とても感謝しています。

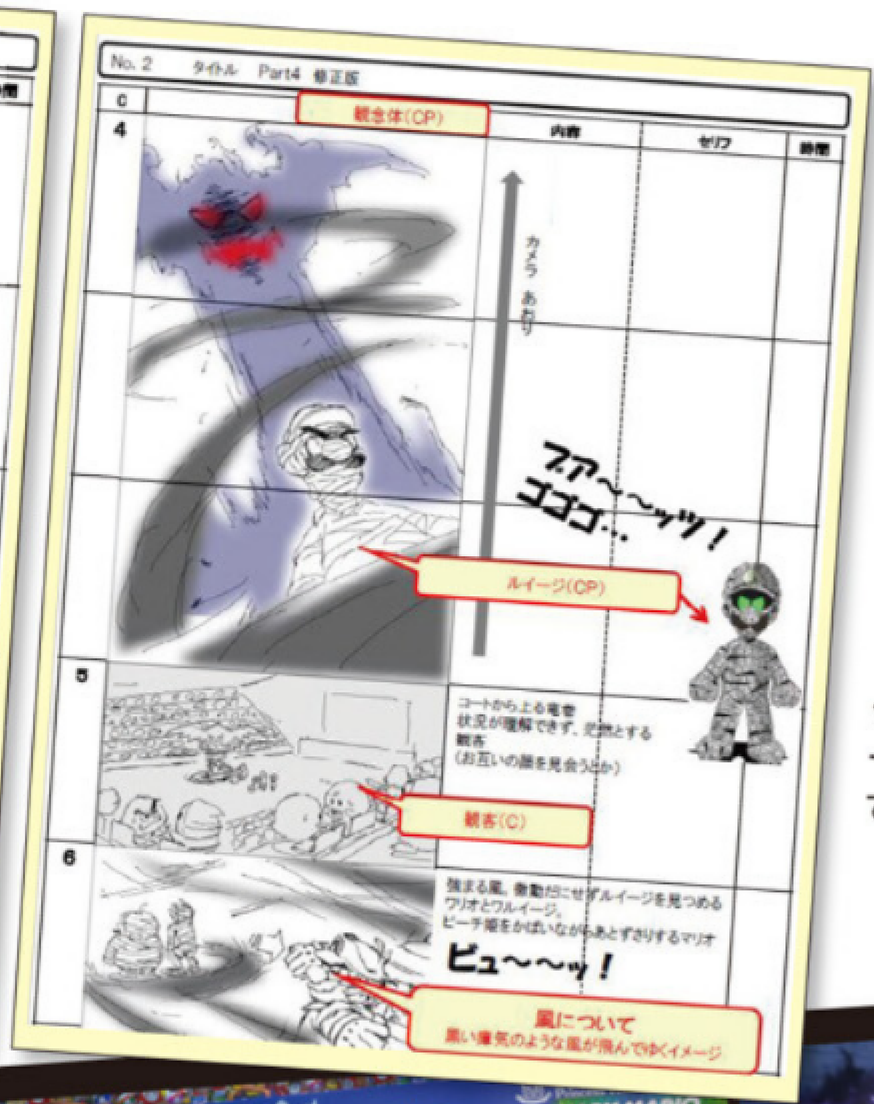
秘蔵絵コンテ大公開！



⬆コートにワリオたちが来たシーン。不気味な姿をピーチも心配している



⬇ルイージが飛びかかるシーン。ワルイージも予想外だったようだ



⬅ルイージに異変が起こるシーン。ver.2までのムービーでも描かれた、重要な場面



⬆ソル神殿で伝説のラケットを見つけるシーンや、コート上でマリオにラケットを差し出すシーンが新たに追加されており、事件の経緯がわかりやすくなった。なお、Ver.2までのムービーもメニューから選んで見ることができる

次のページへつづく！

ちょっとひとこと　キノピオ&キノピオの新衣装が手に入るのは、5月オンライントーナメント（5/1～6/1 午前9時まで）の期間だけなので、お早めに！ また、「協力ミッション」の「ヨッシーのカラフルリング」に挑戦すれば、ポイントに応じてピンク、みずいろ、オレンジのヨッシーが通常対戦でも使えるようになる。

歴戦のプレイヤーで、こだわった部分はありますか？

ゲームルールが以前とは違いますから、過去作の特徴まったくそのままとはいきませんでした。また追加される価値のあるキャラクターとして、対戦の環境に一石を投じて新しい刺激を与える役目を持ってもらうため、それぞれユニークな特徴を持たせています。

ノコノコであれば、強いドロップショットを打ちやすい。逆にパタパタは強いロブを打ちやすい。チコはライジングでボールを打つとショット威力があがるなど、一芸をもたせています。

プレイ方法や立ち回りに関わる特性をつけることで、それぞれプレイスタイルがはまるプレイヤーさんが使いこなしてくれて「このキャラクターといえばこのプレイヤーさん」といった、スター選手が出てきてくれることも期待していました。

どのキャラクターにも、すさまじく強い使い手が現れてくれて、いろんなキャラクターがランキングボードを賑わせてくれているのは、とても嬉しいです。



↑『オープン』以来となるチコ。早いタイミングの打球が強力！

▼歴戦のプレイヤー



新参戦のプレイヤーはどのように決めたのですか？

新規プレイヤーキャラクターについては、ストーリーモードで作りたいシチュエーションで必要だったキャラクターと、純粋にそんなのアリ？と驚かせたい気持ちで選出したキャラクターがいます。ロンチ時に選出した「ワンワン」は、知名度はあるものの、誰もプレイヤーとして動かしたことがない、腕もない、まさかの参戦キャラクターとして登場してもらいました。

「ポリーン」は、前々からダブルスをプレイする際に、女性キャラクター4人の対戦もできれば良いなと考えて候補にはしていました。今回、更新データの制作を検討していく期間の中で、『スーパーマリオ オデッセイ』で改めて知名度があがったことも重なって、『スーパーマリオ オデッセイ』からのゲストという形で登場してもらうことができました。



地上でテニス勝負をするのに、「ゲッソー」の参戦などは、かなり攻めた選出だったと思います。ゲッソーもファミリーコンピュータの時代から登場している、歴史が長いキャラクターですよね。ですが、水中にいるキャラクターですから、砂漠でテニスをしていたらおかしいので、ゲッソーを登場させるにはどうすれば良いだろう、という相談を重ねていきました。最終的には入場シーンで、水たっぷりのバケツでジュゲムに連れてきてもらう、という形で参戦しています。



▼新参戦プレイヤー



アップデートを続けていく中で、印象的だったことを教えてください

継続的なアップデートは、マリオテニスシリーズとして初めての試みでした。期待よりも上のものを作り続けたいと挑戦し続けて、とても大変な1年ではありましたが、発売からほぼ1年経過してこれだけ多くのプレイヤーさんが遊んでくれているのは、開発者冥利につきます。

一番印象的だったのは、「Nintendo Live 2018」で、出場された選手の皆さんとお話しする機会があった時に、応援に来られていた選手のご家族からいただいた言葉ですね。熾烈な出場枠を争って出場した選手の皆さんは相当なゲームプレイ時間だったと思いますので、ご家族は心配されているのでは、とも感じていましたが、むしろこのゲームを作ったことに感謝の言葉をいただいて、とても嬉しい気持ちになりました。作って良かったなと、心から思うことができました。

また、キャラクターが追加され続けている限り続けます、という声もいただいて、キャラクターの充実が、大事なモチベーションになっているとも感じました。会場の歓声は忘れられませんね。

2019年5月時点で
プレイアブルキャラクターは
総勢28人
今後も新たな挑戦者が…？

あのキャラにも注目！

あのキャラクターのヒミツに迫る!

[マリオキャラクター図鑑]

第二回

テニスプレイヤーとしても活躍! 敏腕美人市長

ポリーン



※アートワークは『スーパーマリオ オデッセイ』より

マリオキャラクターの歴史に迫るコーナー。今回はテニスプレイヤーとしても活躍する、ポリーンです。

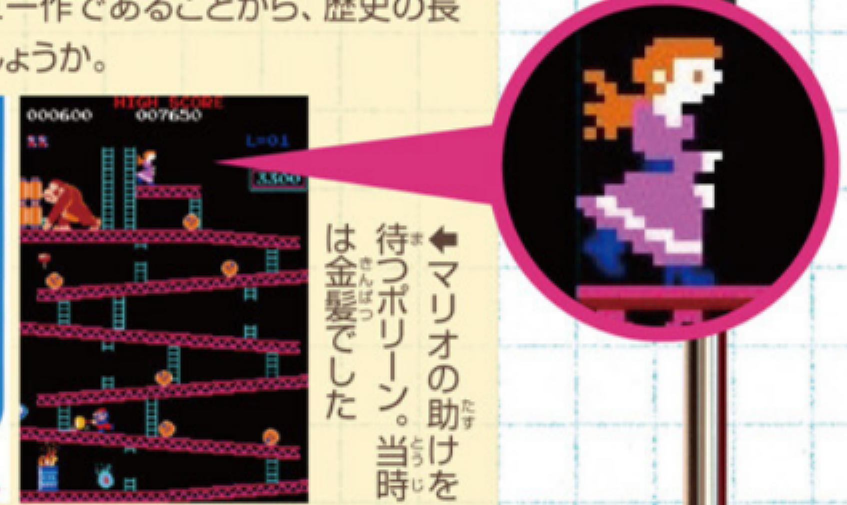
その歴史は意外と長く、初登場は1981年の『ドンキーコング』。海外では当時から「ポリーン(Pauline)」でしたが日本では「レディ」と呼ばれており、GB『ドンキーコング』からポリーンと呼ばれるようになりました。その後『マリオvs.ドンキーコング』シリーズでも主にさらわれ役でしたが、2017年に転機が訪れました。

▼初登場作品

ドンキーコング

ドンキーコングにさらわれ、マリオに助けられる。マリオと同じデビュー作であることから、歴史の長さを感じられるでしょうか。





⬅マリオの助けを待つポリーン。当時は金髪でした

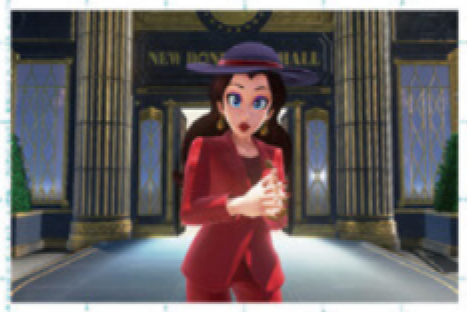
『スーパーマリオ オデッセイ』で大抜擢!

歌って頼れる、大都市の市長に

大都市「ニュードンク・シティ」を仕切る市長として登場。市民からの信頼も厚く、時折開催されるフェスティバルでは美声を披露し多くの人を魅了!



⬆都市をあげて開催されるフェスティバル。赤いドレスに身を包んだポリーンが観客の前で歌います



➡市長業務の際も、赤いスーツを着用



『マリオテニス エース』で

初めてプレイアブルキャラクターに!

長い歴史において、プレイアブルキャラクターになるのは本作が初。お馴染みの赤色ウェアで決め、華麗なショットを決めます。女性キャラで唯一のスピードタイプで、あらゆるボールをカバーできるのが特徴。

スペシャルショット「ニュードンク・シティライブ」



⬅⬆突然現れるニュードンカーに囲まれ、市庁舎からショットを放つ!BGMは、もちろんあの歌

あらゆる『ポケモン』情報が
集まる連載ページ

ポケモン堂 EXPERT



ゲーム、カードゲーム、グッズ、イベントなど、いろいろな『ポケモン』関連情報をまとめてお届け！

映画

アーマードミュウツーの姿が解禁！ 7月公開の映画「ミュウツーの逆襲 EVOLUTION」情報

7月12日(金)公開の映画「ミュウツーの逆襲 EVOLUTION」の最新ビジュアルが公開！　気になるのは、予告映像でも姿を見せている「アーマードミュウツー」の存在。名前の通りアーマー(鎧)を身につけているアーマードミュウツーだが、世界に存在する意義を求めたミュウツーが、ロケット団のサカキに力を制御され、拘束された姿だということだ。そのシルエットだけでも、ただものではない凄みを感じさせる！



⬅ポケモン映画シリーズ1作目「劇場版ポケットモンスター ミュウツーの逆襲」がフル3DCGで蘇った本作



力を拘束されても圧倒的な強さ！

⬅⬇すべてのポケモンの中でも最強とまで言われるパワーこそ抑え込まれているが、それでもなお、他のポケモンとは比べ物にならないほどのパワーを持っているという。どのような力を見せてくれるのだろうか…





公式サイトで最新映像公開中

映画の公式ホームページではアーマードミュウツーをはじめ、様々なポケモンと人物たちが登場する本作の予告映像や、豪華ゲスト声優陣によるコメント、小林幸子さん＆中川翔子さんによる主題歌『風といっしょに』についてなど、様々な最新情報が公開中だ。



ポケモン映画公式サイト www.pokemon-movie.jp

ポケモンセンターでポストカードプレゼント

『ポケットモンスター Let's Go! ピカチュウ・Let's Go! イーブイ』で「逆襲のミュウツー」が受け取り可能になる、シリアルコード付きの特別前売券が発売中。全国のポケモンセンター・ポケモンストアで特別前売券1枚と商品1点(ポケモンセンターオンラインでは、一部の対象商品)をセットで購入すると、特製ポストカードがランダムでもらえるぞ。



⬅ポストカードのデザインは全6種類で、6月1日よりさらに3種類が追加される。ミュウツーからの招待状風の台紙入り

パンフレットで古代ミュウのカードが！

映画公開と同日の7月12日に発売予定のパンフレットに、古代文字で書かれた「ミュウ」のポケモンカードが付録として付いてくる！　カードのオモテ面には謎めいた文字が書かれているが…？





⬅左がオモテ面、右がウラ面。ウラ面も通常のカードとは異なるデザインになっているぞ。何やら神秘的な雰囲気も漂っているが…。文字の解読方法は5月25日以降、「トレーナーズウェブサイト」で公開予定とのこと

映画

超・絶賛上映中！ 映画『名探偵ピカチュウ』ワールドプレミアイベントレポート

現在、全国の劇場で公開中のポケモン初の実写映画『名探偵ピカチュウ』。私（編集部ひろぽん）も吹替版を観てきましたが、ホント「いいね！」って感じでした。月並みな言い方ですが、画面全体からポケモン愛というかリスペクトが感じられると言うか…。「ポケモンが現実の世界にいたらどういう風景になるだろう？」という、実写でしかできない回答があったような気がします。皆さんもぜひ劇場で！

さて、ここでは4月25日に東京・歌舞伎町で行われた「ワールドプレミアイベント」の様子をお届けします。TOHOシネマズ新宿の正面、ゴジラロードを埋めつくす、レッドカーペットならぬ稲妻イエローカーペット。ピカチュウの声を担当したライアン・レイノルズさんを皮切りに、ティム役のジャスティス・スミスさん、ティムの日本語吹き替えを担当した竹内涼真さん、そしてルーシー役のキャスリン・ニュートンさん、日本語吹き替え担当の飯豊まりえさん、ヨシダ警部補役の渡辺謙さん、監督のロブ・レターマンさんが次々と登場。ファンで埋め尽くされたイベント会場を目の当たりにした感想や、映画のお気に入りシーン等をトークセッションで語りました。終始ユーモアを交えて話すライアンさんが、ピカチュウの鳴き声（ピカ、ピカ）を披露し、会場がひときわ盛り上がる場面も。また、キャスリンさんはコダックが、渡辺謙さんはブルーがお気に入りなんだとか（渡辺さんは「とてもキュートで、家にいてほしい」とのこと）。イベント全体を通して、出演者の皆さんに吹き替えを担当した竹内さんと飯豊さん、全員が仲睦まじく、一丸となってファンに応えている姿が印象に残りました。

さらに、ロブ・レターマン監督によれば「映画の舞台、ライムシティは新宿にインスピレーションを受けた」とのことです。これから観る方は街並みのデザインにも注目してみては？





←ピカチュウのしっぽ柄のイエローカーペット。左右を埋め尽くすファンに応えるキャストの皆さん



←左から監督のロブ・レターマンさん、飯豊まりえさん、キャスリン・ニュートンさん、ライアン・レイノルズさん、ジャスティス・スミスさん、竹内涼真さん、渡辺謙さん

グッズ

漫画家・村田雄介さんとのコラボアイテムも登場！ ポケモンセンター5月の新商品

漫画家・村田雄介さんが描く、躍動感あふれるポケモンたちのアートがグッズになって登場（5月25日発売予定）。その他、「おいしいみず」をモチーフにしたみずタイプポケモンや、ファンシーなレインボー柄の雑貨が発売中だ。

Pokemon EX Drawing -Yusuke Murata-



←ポケモンカードゲーム ラバープレイマット（各2700円・込）。ウルトラネクロズマ空中戦、コミック総柄の2種



←マルチスマホカバー。こちらも2種で各3240円（込）



↑様々なシーンを切り取った、全10種類の缶バッジ（※柄は選べません）。1個324円（込）

「おいしいみず」グッズ



↑缶に入ったオレンジジャムタルト。1296円（込）



←マスコットは全7種類、各1080円（込）。最初に選べる3匹のうち、みずタイプのポケモンが集合！

レインボー柄グッズ



↑B6リングノート。イーブイとピカチュウ、各648円（込）



←キラキラシール ピカチュウ&イーブイ（648円・込）。ラメで輝くシールがたくさん

カード 5月31日発売のポケモンカードゲーム新商品! 注目のTAG TEAM GXは!?

ミュウとミュウツーも登場! 拡張パック「ミラクルツイン」のTAG TEAM GX



5月31日(金)に発売予定の拡張パック「ミラクルツイン」(カード5枚入り、162円・込)に収録されるTAG TEAM GXカードを紹介。パッケージを飾るミュウツー＆ミュウGXは、エネルギーさえついていれば、ありとあらゆるポケモンのワザを使える可能性を秘めている、まさにミラクルな1枚。豪快なGXワザを持つメガヤミラミ＆バンギラスGX、ヤドン＆コダックGXにも注目だ。



←特性の効果で自分のベンチ、トラッシュにあるポケモンのワザをすべて使うことができる



←ポケモンGXを倒すと追加で1枚サイドを取るワザを持つ。GXワザは相手の山札15枚をトラッシュ



←少ないエネルギーで大きなダメージを与えられる。GXワザは運が良ければ最大で1010ダメージ!!

ポケモンGX3枚確定! 構築済みデッキ2種

「ミラクルツイン」と同じく5月31日(金)に、2種類のスターターセットが発売される(各1680円・込)。60枚の構築済みデッキで、それぞれ新たなTAG TEAM GX、ポケモンGXが1枚ずつ収録されている。さらに、どちらのスターターセットにもカプ・テテフGX(ノーマル仕様)が1枚入っている。カプ・テテフGXは、大会上位のデッキでも活躍している強力なカードだ。



←60枚の構築デッキに加え、ダメカンやマーカー、ポケモンコイン、プレイマット、遊びかた説明書、プレイヤーズガイドが収録されており、これから始めたい人にピッタリ

スターターセット TAG TEAM GX「エーフィ&デオキシスGX」



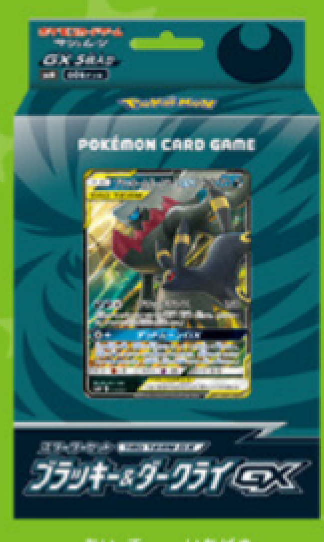




↑➡エーフィ&デオキシスGXは最大ダメカン20個を自由に乗せられるGXワザを持つ!

←ジラーチGXは、特性で超タイプのポケモンの弱点を無くすことが可能

スターターセット TAG TEAM GX「ブラッキー&ダークライGX」







↑➡相手を一撃できぜつさせることも可能なブラッキー&ダークライGX

←マニューラGXは場の悪エネルギーを自由に動かす特性が便利!

イベント 参加選手も、応援も楽しめる! 6月8日・9日開催「ポケモンジャパンチャンピオンシップス2019」

ゲーム部門・カードゲーム部門・『ポッ拳』部門の3部門のポケモンバトル日本一を決める、「ポケモンジャパンチャンピオンシップス2019」が6月8日(土)・9日(日)に、幕張メッセで開催される。『ポケットモンスター ウルトラサン・ウルトラムーン』を使うゲーム部門については現在予選をすでに終了しているが、カードゲーム部門のシニアリーグ・マスターリーグについては、5月24日までに「ポケモンカードゲームプレイヤーズクラブ」で事前エントリーの2次受付を行っている。カードゲーム部門のジュニアリーグ、『ポッ拳』部門に関しては6月8日当日に会場で直接エントリーが可能だ。

大会の参加は無料で、開催当日は会場での一般観覧も可能(入場制限の場合あり)。大会2日目には、出場者以外でも気軽に参加して楽しめ、プライズももらえるサイドコンテンツも用意される。さらにインターネット上の生放送も予定しているそうなので、日本一を決める熱闘の様子を応援しよう!



⬆「ポケモンワールドチャンピオンシップス2019」への出場をかけた大会



illust: 木志田コテツ

編集部ひろぽんの 激! ニンドリカード塾

ポケモンカードゲームが好きすぎて、公認資格（イベントオーガナイザー）を取るほどハマっている編集部・ひろぽんが、人気のデッキやカードについて研究していくコーナー！

ポケモンGX以外の強力&個性派コンボ・カードを知る

登場以来、圧倒的なHPと強力なワザで話題となったTAG TEAM GX。とは言え、人気のデッキがすべてそれで占められているかというとそうでもなく、TAG TEAM GX、ポケモンGX、そしてポケモンGX以外の普通のポケモンと、どれもが平均的に使われている印象です。TAG TEAM GX以外をメインに使うデッキで、最近人気なのがムウマージ（SM10）。自分をきぜつさせて、手札が7枚になるまで山札を引く特性「ふしぎなことづけ」を持っています。この特性を使うともちろん相手にサイドを1枚取られてしまうけど、サイドの枚数を調整することで「カウンターキャッチャー」などのグッズが使いやすくなるメリットがあります。あと「相手のサイドが3枚で、自分の場に残っているTAG TEAM GXもピンチ！」な状況なら、相手に1枚サイドを取られようが、手札を引いて逆転の1枚に期待したほうがいい、ということでもあります。

…といった感じでTAG TEAM GX中心のデッキでも、ポケモンGX以外のポケモンは重要な役割を持っていたりします。もちろん、ポケモンGXを1枚も入れないデッキも十分な強さ！　というわけで今回は、ポケモンGXが中心ではないデッキで特に活躍が見込めるカード、コンボについて注目します。

コンボ ジラーチ（SM8a）& サンダー（SM8a）

これまでも何度か紹介してきた強力な組み合わせ。ジラーチの特性「ねがいぼし」は、バトル場にいる時に山札の上から5枚見て、その中から1枚トレーナーズを手に入れられる。その後は「ねむり」になるが、ポケモンのどうぐ「エスケープボード」が付いていればそのまま交代が可能。このコンボで、ベンチからバトル場に出た時に80ダメージを与えられるワザを持つサンダーと交代するのだ。状況に合わせてトレーナーズを持ってこられるのはシンプルに強い！





←少ないエネルギーでガンガン攻めていける。グズマやあなぬけのヒモなど、交代用のトレーナーズを多めに入れたい

カード カウンターエネルギー（SM8b等）

ふだんは無色エネルギー1個分として扱うが、自分のサイドが相手より多い状況で、ポケモンGX・EX以外についている場合はすべてのタイプのエネルギー2個分として使える。ポケモンGX以外が主力のデッキは最大HPが低めなので、序盤は相手にリードを許しやすい。このカードがあれば、強力なワザで状況を巻き返しやすくなる。自分のサイドが多い場合、ワザの必要エネルギーが無色エネルギー1個分少なくなるグッズ「カウンターゲイン」と併せて使うのも手だ。



←相性のいいポケモンは無数にいるので、いろいろなデッキに採用できる

コンボ デスカーン（SM7b）& ギラティナ（SM7b）

自分のベンチのポケモンをトラッシュして威力を上げるデスカーンのワザ「ソウルジャグリング」で攻撃していくデッキ。トラッシュからベンチに出すことができる特性「やぶれたとびら」を持つギラティナと組み合わせることで、安定して大ダメージが狙える。ギラティナの他にもカプ・テテフGXやデデンネGX、マーシャドー（SM3＋）など、ベンチに出すことで効果を発揮する特性を持つポケモンとの相性がいい。以前からあるコンボだが、現在でも安定した強さ。





←ギラティナの「やぶれたとびら」は、相手のベンチ2匹にダメカンを1つ乗せる効果もある

カード ムサシとコジロウ（SM10b）

お互いに手札を2枚トラッシュするサポート。「スカイレジェンド」収録のアーボックやマタドガス、下で紹介しているベロベルトも相手の手札をトラッシュする効果があり、徹底的に相手の手札を減らすデッキが作れる。相手のトラッシュのグッズの数だけ強力になるワザ「ゴミなだれ」を使えるダストダス（SM4＋等）、自分の超ポケモンがきぜつした次のターンに使え、相手の手札2枚を選んで山札に戻す「マツバ」とも相性がいい。



←相手の手札を減らすサポートとして「マーズ」「スカル団のしたっぱ」もある

カード ベロベルト（SM10b）

こちらも「スカイレジェンド」のカード。「ベロベロらんぶ」で相手の手札と山札を1枚ずつ、さらにバトルポケモンについているエネルギーを1個トラッシュできる。使うには無色エネルギー3個が必要だが、トリプル加速エネルギーや無色2個エネルギーを使えば、ワザの準備も手早く整う。「にげる」エネルギーは4個と多いが、「かいじゅうマニア」や「ムキムキパッド」に対応しているというメリットもある。入れ替えには「グズマ」等を使おう。



←手札がなければ、強力なポケモンGXでも思うように動けなくなるのだ

Animal Crossing
どうぶつの森 ポケットキャンプ

ポケ森交流場

ANIMAL CROSSING:POCKET CAMP ALTERNATING CURRENT FIELD

ニンドリ

面白い写真が撮れたら ハッシュタグ #ポケ森ニンドリ を つけてツイートしてね！

@pokemorinindori

Smart Device	どうぶつの森 ポケットキャンプ
	■任天堂 ■配信中 ■ダウンロード無料（一部有料コンテンツあり） ■コミュニケーション ■iOS9以降・Android4.4以降対応

スマホアプリ『どうぶつの森 ポケットキャンプ』（通称：ポケ森）をみんなで楽しむ連載。お気に入りの写真をTwitterで募集中です！ #ポケ森ニンドリ のタグをつけて、気軽にご参加くださいね。

キャンパーフォトコレクション



鏡張りのトイレ
by せらみん@てっかめん さん

←同じ家具を配置して「鏡」を表現したとても美しいレイアウト。鏡張りにちょっとどきどき



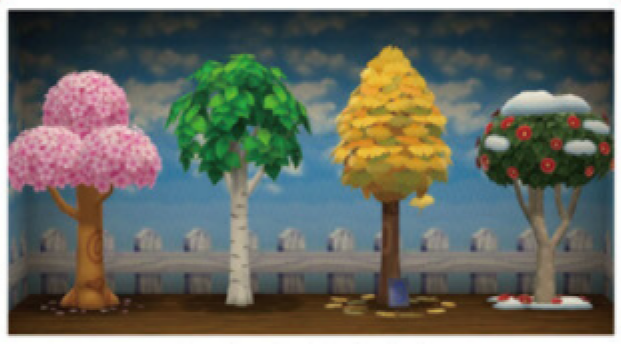
レモンスカッシュなコテージ
by もりやま さん

↑「レモンイエローのフレッシュなコテージでシュワシュワレモンスカッシュはいかが？」ってもさわやか！



海賊のアジト 船着き場
by ララ♪ さん

→ここはとある海賊の、とある場所にあるアジト。今日も仲間をここで送り迎え。大砲の準備も欠かさずね



春夏秋冬
by めぐ さん

↑木の家具で「春夏秋冬」を表現。みなさんはどの木…どの季節が好きですか？



ナタリーちゃんとお城散歩
by トトミミ さん

→「こっちこっち!!」ナタリーちゃんに誘われてお城を散歩中。どこに連れて行ってくれるのかな？



ライブ帰りにクリームソーダ
by けい さん

←今日のライブもとーっても楽しかった！ライブ後はここのクリームソーダを飲みながら思い出に浸るのがおきまり

自撮り Selfie

ココ さん



「動物園のキリンにアルビノの赤ちゃんが産まれたと聞いて見に行ったけど足しか見えなかったよ～おっきー！」

♡動物園に見立てたレイアウトがすごい！足しか見えない演出も素晴らしい、ワザアリ写真！



すてきなお屋敷
by あか さん

↑夜道を歩いていたら素敵な扉のお家が。窓から見えるピアノ…どんな人が住んでるのかな

↓「大きなカップやポットにスイーツ。大きすぎて食べきれない！」左右対称のレイアウトが素敵です



不思議なお茶会
by リズ さん



秘密のレッスン
by てぃー さん

↑シックなお部屋の奥で待っていてくれたのはネルソン先生。2人だけのピアノレッスンのはじまり…♪

Welcome to Nindori!

ニンドリ初掲載の方のコーナー！ まだ掲載されたことがない方は、**#ポケ森ニンドリはじめまして** のハッシュタグをつけてTwitterに投稿してみてくださいね。

6月号『自撮り』コーナーにてココさんのこちらの作品をご紹介しましたが、お名前を間違って掲載していました。大変申し訳ございませんでした。



あなたのキャンプ場を取材するかも！

あなたのキャンプ場をみんなにおひろめ

Twitterで@pokemorinindori（ポケ森 交流場［ニンドリ編集部］）をフォローし、お気に入りの写真（スクリーンショット）をハッシュタグ **#ポケ森ニンドリ** をつけてツイートしてください（DMでご連絡することがあります）。キャンプ場、コーディネート、日常のひとこま、などなど。お待ちしています！

※極度の加工や合成、他社の著作権を侵害する恐れのある作品は、掲載できないことがあります。投稿の際にご注意ください

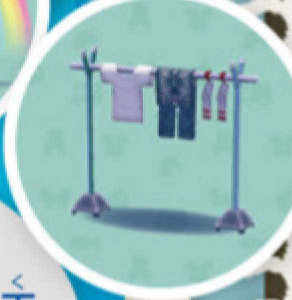
募集内容とよくある質問はこちら！ チェックしてね
https://www.ndw.jp/pokemori/

今月のテーマ 雨

もうすぐ梅雨の季節。雨の日は憂鬱な気分になりがちですが、視点を変えるとハッピーな気持ちにも。そんな雨の日のキャンパーさんたちの生活を覗いてみました。







「雨」を感じさせる投稿ならなんでもOK！ と募集をしましたが、やはり雨に関する家具を使っているキャンパーさんが多かった印象。なかでも「あまぐも」、「にじのアーチ」、そして「ものほしざお」がとても人気でした！ それ以外にもいろいろな家具を工夫して「雨」を再現されていてとても見ごたえある作品が集まりました。

今回はこんな家具が人気でした!

雨の日のトラブル!?



by KaNaWa さん
ポケ森病院屋上にて患者さんのお洋服を干していたら…ポツポツ…。「雨？ 大変早く取り込まなきゃ！」屋上感出てます！

by aki さん
外で雨が降っているなぁと思ったら、まさかの屋内で雨漏り!? 「みずがめ」を上手く使ったワザアリな1枚！





by マーサちゃん♡Dotty さん
洗濯物を干したまますやすや…起きたら雨！ マンガのようなストーリー仕立てでかわいい！



by キコリ さん
「てるてる坊主、てる坊主、あ〜した天気にしておくれ♪」ゲッソーをてるてる坊主に見立てたアイディアがすごい！



by ☆ゲーム☆029きく さん
「登校2日目。朝から雨。クラスの傘立てちゃんと見つけられるかな。自分の傘、ちゃんとクルンしてキュッして入れられるかな。」写真もコメントもとても素敵

雨の日でもハッピー



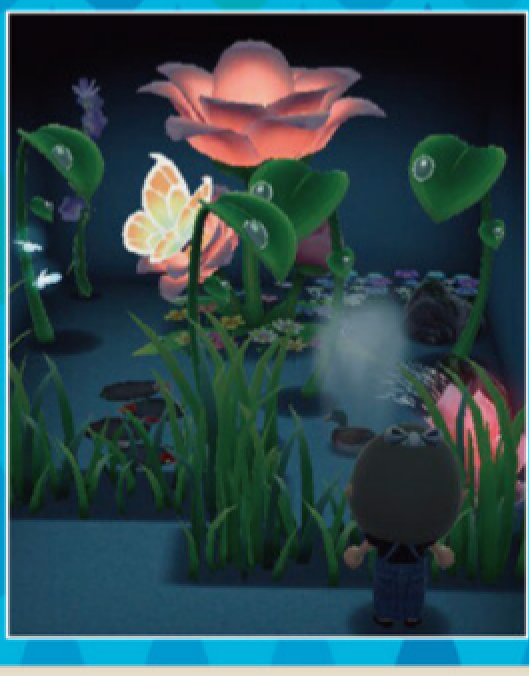
by マリン さん
通学中に雨に遭遇！ でも、雨に打たれた桜の花びらがとてもきれいでちょっぴりハッピー。シチュエーションがとても素敵です



by つん☆たぬこ さん
「雨上がり小人ときのこの収穫」雨が上がったのでこれから4人の小人と収穫です。晴れてモサキチさんも嬉しそう!?



by ポリス さん
雨が降った時に必ず来るカエルカップルが、時に微笑ましく、時に羨み、時には恨めしく覗き見る…!? 雨の日のかわいらしいヒトコマ



by ビックス さん
雨が上がって水辺に行ってみると…幻想的な光と「あまやどりのはっぱ」の水滴が、美しい雨上がりを表現しています

こんな雨も!

by EAT ME さん
「お菓子の雨が降ってきた〜！たくさん拾おう〜！」こんな雨なら毎日降ってもいいかも!?



「掲載された！」ということを写真付きでつぶやきたい場合も、ページ上にある「よくある質問」を確認してくださいね！

サポーター連載

イナズマ応援宣言!!



Nintendo Switch イナズマイレブン アレスの天秤

■レベルファイブ ■2019年予定 ■価格未定
■RPG ■収集・育成サッカーRPG(クロスメディアプロジェクト) ■CERO審査予定 ■プレイ人数:未定

『イナズマイレブン』(以下『イナズマ』)シリーズをマルチに全力で応援するコーナー！ TVアニメがより楽しく、ゲームがより楽しみになる情報・企画をお届けしていきます！

イナズマジャパン私服セレクション'19初夏

明日人たちサッカー選手は、ふだんからユニフォームやジャージを着用していることがほとんど。だからこそ、貴重な私服姿が気になる…！ そこで、イナズマジャパンの面々の私服コーデをご紹介。これからの季節に合いそうな服装のキャラクターたちをセレクトしてみました。あなたのコーデの参考にもなるかも!?



稲森明日人

氷浦貴利名

←七分袖&丈長めのパーカーとアンクルパンツ。着込むと暑いけど肌寒さも残る、春〜初夏にはちょうど良さそう



基山タツヤ

←将来のこともしっかり考えていた性格を表すような、襟付きシャツにスリムパンツの大人っぽいコーデ



一星光

←袖がおしゃれな重ね着コーデ。兄・充の人格の時からの服なので、服の雰囲気も兄(下)に似せているのかも?



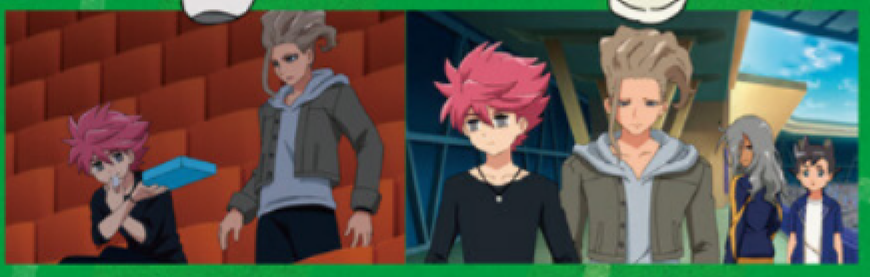
野坂悠馬

←野坂は2種類の私服姿が存在。こちらの黒が基調のコーデは、『アレスの天秤』の際からたびたび登場したおなじみの姿

←こちらは手術を終えて帰還した際に着ていた私服。実は、まだ登場回数が一度だけのレアな姿！スリムパンツになり、よりスッキリしたシルエットが初夏にもぴったり



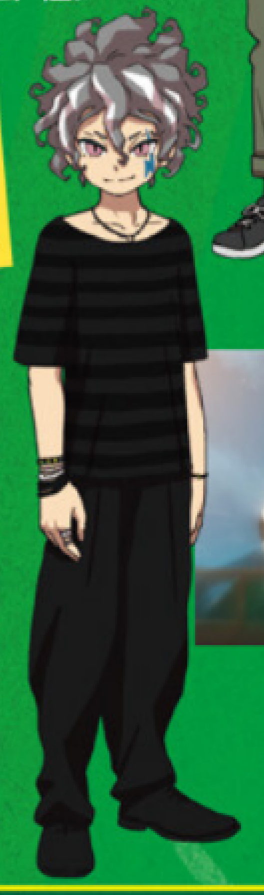
↑半袖シャツにハーフパンツとかなり涼しげ。島出身&「太陽に選ばれた」という2つ名も影響している…!?





岩戸高志

←半袖パーカーにハーフパンツ。初夏にはちょっと寒そうだけど、体の大きな岩戸には涼しい格好がちょうどいいのかも



吉良ヒロト



←黒を基調としたボーダー柄のTシャツにゆったりしたサルエル風のパンツが、不良っぽい気だるさを演出!?

「夏だ!Tシャツフェスティバル」特集連動
Tシャツキャラセレクション

P18のTシャツ特集に連動して、こちらでは日本代表以外でも私服でTシャツを着こなしているキャラクターたちをピックアップしてご紹介。



栗松鉄平

壁山塀吾郎

↑旧雷門中の仲良しコンビは揃ってTシャツ愛用。栗松は栗、壁山は山と、名前に合わせた柄



海腹のりか

↑伊那国・雷門の紅一点の私服は、ボーイッシュな青&白のボーダーT



一星光(幼少期)

↑光も幼少期は3色カラーのTシャツを愛用。ちなみに兄は半袖パーカー

おまけ
意外に私服はレア!?な人たち

ちょっと季節は違うけれど、過去の人気投票などでも上位だったその他の人気キャラクターたちの、貴重な私服コーディネートをおまけで掲載！



風丸一郎太

吹雪士郎

円堂守

※『イナズマイレブン アレスの天秤』はPlayStation4、iOS／Androidでも発売・配信予定

倉ドリーム 9話



作・くらしま　かずゆき



※任天堂が2015年まで行っていた会員制のポイントサービスです

ゲームモチーフのTシャツは、ファンだけではなくゲームクリエイターにも人気。倉島さんのTシャツコレクションには、けっこうなレアものも…!?

倉島一幸●フリーランスのキャラクターデザイナー、ドッター、イラストレーター。ニンテンドーDS『もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド』などでチンクルのボイスを担当。現在はオニオンゲームスのアートディレクターとしてゲーム制作に携わっている　Twitter：@kurashimakaz



HIRABAYASHI HISAKAZU

平林久和の［ゲーム解剖学］

vol.69

黎明期からゲーム業界を見つめるゲームアナリスト・平林久和さんの連載コラム。「なぜこのゲームはおもしろいのか?」その理由をするどく解剖していただきます。

株式会社インターラクト代表取締役／ゲームアナリスト。著書や共著もたくさんある、ゲーム業界を黎明期から取材し続けるゲームにとっても詳しい人。

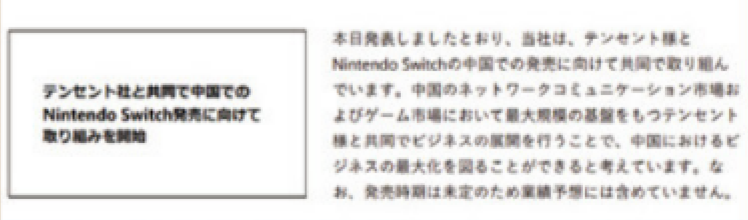


今回のポイント

Nintendo Switchのさらなる一手となるか。魅力的なだけではない中国市場を紐解く。

Nintendo Switch、中国で発売

平成最後の時期、4月の後半に任天堂にかかわるビッグニュースが飛び込んできました。**任天堂はテンセントと提携し中国市場でNintendo Switchを販売するとの報道がありました。**この報道は本当で、任天堂は4月26日に**「テンセント社とNintendo Switchの中国での発売に向けて共同で取り組んでいることをお知らせします」**と正式発表しました。


テンセント社と共同で中国でのNintendo Switch発売に向けて取り組みを開始

本日発表しましたとおり、当社は、テンセント様とNintendo Switchの中国での発売に向けて共同で取り組んでいます。中国のネットワークコミュニケーション市場およびゲーム市場において最大規模の基盤をもつテンセント様と共同でビジネスの展開を行うことで、中国におけるビジネスの最大化を図ることができると考えています。なお、発売時期は未定のため業績予想には含めていません。

⬆任天堂ホームページ「2018年度 第79期（2019年3月期）決算説明会 プレゼンテーション資料」より。気になった人はチェックしてみよう

中国の人口は13億人を超えます。巨大市場です。将来、任天堂は儲かるだろうと世界の投資家は予想したようで、任天堂株は急騰。Nintendo Switchの部品メーカーの株価も軒並み上昇しました。突然の任天堂株フィーバーが起こり、任天堂中国進出に関する取材をされることが多かった10連休でした。こんなニュースもあったことなので、**今回は意外と知られていないテンセントや中国について語ってみようかと思います。**

巨大企業、テンセントはトヨタの2倍?

まずはテンセントという会社について説明しておきましょう。漢字では騰訊と書きます。日本での知名度はあまり高くありませんが、世界のトップ10には確実にランクインする超巨大企業です。

企業の規模を計る尺度の一つとして株式の時価発行総額があります。これは株式会社が発行した株式数に価格を掛けた金額です。100株×100円ならば時価発行総額は1万円と計算します。テンセントのこの額はなんと50兆円超にのぼります（4740億ドル、2019年4月末現在）。日本で最も時価発行総額が大きいのはトヨタ自動車ですが、その約2倍。ゲーム会社としては最大規模の任天堂のなんと約10倍に相当します。

ちなみに株式時価発行総額ランキング上位は、私たちにも馴染みのあるアメリカのIT企業が上位を占めています。アップル、マイクロソフト、グーグル、アマゾン、フェイスブックなど。テンセントはこれら企業に次ぐ地位にあります。ゲームタイトルやゲーム会社を例に出すと、テンセントの規模の大きさが伝わりやすいかもしれません。『クラッシュ・オブ・クラン』を運営するスーパーセル、『リーグ・オブ・レジェンド』を運営するライアットゲームズ、さらにはアクティビジョン、ブリザードエンタテインメントなどの有名ゲーム会社、これら会社の親会社がじつはテンセン

任天堂の中国市場進出に冷や水をさすわけではありませんが、大きくて魅力がある反面、国家による厳しい規制がある、じつに「厄介」な中国市場です。

トなのです。ゲーム事業のほか、中国版のLINEともいえる「WeChat（ウィチャット）」など、インターネット事業を手広く展開しています。

このテンセントと提携した任天堂が、株式市場で高く評価をされるのは、不思議なことではありません。ですが、中国のゲーム事情を長らくウォッチしてきた私には少々過熱気味にも思えます。任天堂の中国市場進出に冷や水をさすわけではありませんが、中国市場は「厄介」なマーケットでもあるからです。

激変した中国ゲーム事情

冷静に考えてみてほしいのは、なぜ**任天堂は今までゲーム機を中国で本格販売してこなかったか？** ということです。任天堂は1983年にファミリーコンピュータを発売。以後、ゲーム機は中国では販売されませんでした。**理由はコピー問題があったからです**。80年代から90年代にかけて、中国では違法コピーが横行していました。複数のゲームが1本のカートリッジに詰まったオールインワンソフトが安い価格で流通していました。ファミコンやスーパーファミコンなどハードウェアの偽物も出回っていました。**違法コピーを恐れたのは任天堂だけではなく、日本のゲーム会社は中国進出を避けてきました**。

2000年代になると、逆に中国政府が据置型ゲーム機の販売を規制することになります（携帯ゲーム機は認められていました）。ゲーム内で表現されている内容が「青少年に悪影響を与える」というのが、そのおもな理由でした。**コピー問題と政府の規制。このふたつの事情があったため、中国のゲーム産業は長らく未発達でした。**

ところが、近年は様相が変わりました。オンラインゲームで、**無料で遊べるゲームが出ることによって、コピー問題は解決されました**。パッケージソフトは、そのままコピーをすれば海賊版として販売することができます。しかし、無料のゲームはコピーしても儲かりません。つまり、**基本プレイ無料は最高のコピー対策となったわけです**。このような経緯から中国では近年、スマホゲーム市場が急成長。**現在は3兆円を超える市場規模**となり、2位のアメリカ、3位の日本をしのぐ世界ナンバーワンの市場となっています。そして、中国政府の規制は2014年から緩和され、外国製品の据置型ゲーム機も販売できるようになりました。というわけで、すべての問題は解決したように思われますが、決してそうとは言い切れません。



⬆中国市場に投入された任天堂ハードとしては、NINTENDO 64のソフトが遊ぶことができた「神遊機（iQue Player）」などもありますよね。2003年に中国の現地法人である「神游科技」を通じて発売された「神遊機」は、ハード内蔵のコントローラ型本体、そしてメモリーカードにソフトをダウンロードする仕組みでした。本文にもあるように、ダウンロードでコピー対策、TVにつなぐ携帯ゲーム機風に作られているといった点は、当時の中国市場の事情に対しての形だったのでしょう（写真協力：たけのすけ）

チャイナ・リスクを乗り越えて

中国関連のニュースで、最近よく取り上げられるのが米中貿易摩擦です。「米・トランプ大統領が中国製品の関税引き上げ発表した」などと日々報じられています。この問題の発端は貿易の不均衡でした。アメリカが中国から輸入するものが多くて貿易赤字になっている。そこにアメリカが不満を持ちました。ですが、背景には政治的な問題も横たわっています。**中国政府の独自のルールがフェアではないとアメリカは主張しています。**

たとえば、世界の先進国はどの国でも企業が自由に参入できます。ですが、中国ではそれができません。**中国地元の企業と提携したり、合弁会社をつくったりしないと市場に参入できません**。また、中国に進出した企業はそのパートナーの企業に技術情報を開示しなくてはいけないというようなルールもあります。つまり、**企業秘密が中国企業に筒抜けになってしまう、というリスクがあります**。そして情報統制も行われていますから、中国ではグーグルの検索ができませんし、フェイスブックもツイッターも使えません。**大きくて魅力がある反面、国家による厳しい規制がある、じつに「厄介」な中国市場です。**

任天堂のことですから万全の調査と対策を練っていることを期待して、トラブルなくNintendo Switchが中国でも発売され、中国国民の皆さんにも平和にゲームを楽しんでもらうことを願います。

海外のゲーム事情を現地から発信

パリ発 任天堂レポート

Report:160



任天堂大好きゲーム編集者
フロラン・ゴルジュ

フランス出身(パリ在住)の40歳。日仏翻訳通訳ゲーム誌編集者。今月のお気に入りソフト:『セガエイジス バーチャレーシング』(Switch)。子供時代、ゲームセンターでよく見かけていたのですが、僕の少ないお小遣いでは遊べませんでした。憧れだったその作品を、今たっぷり楽しんでいます。フォーミュラカーの好きな人には特にお勧め!(フロ)

フランス生活日記

その135

ノートルダム大聖堂の大火災



4月15日、パリを代表する建造物の一つノートルダムが大火災というニュースが流れて耳を疑いました。屋根と尖塔は焼け落ちましたが、それ以外が残って本当に良かったです。850年前の建築家の能力に感嘆した出来事でした。

おたより募集

今回の記事への感想お待ちしております。また、読者さんの質問に答える場を設けていきますので、フロランへの質問をドンドン送ってくださいね。

【あて先】〈ハガキ〉巻末（P98）住所のニンドリ編集部「パリ発任天堂レポート係」宛て〈メール〉paris@nindori.com

※読者アンケートハガキの裏面に書いてくれてもOKですよ！

フランスで見つけた3種類の「平成グッズ」!

2019年5月1日、日本の元号が平成から令和に変わりましたね。日本では平成を振り返るテレビ番組が数多く放映されたと聞きました。そういえば、任天堂は平成の間もずっと僕に楽しみを与え続けてくれました。僕の集めた珍しい任天堂グッズを紹介しながら、平成という時代を振り返ってみたいと思います！



⬇➡シールアルバム。中央は白い表紙のほうに掲載された『神々のトライフォース』、右は『スーパーマリオ』のページです

1 しゃべるマリオの目覚まし時計！

数年前、パリ近郊のフリーマーケットで発見して即購入したグッズです。価格は500円ほどでした。マリオの顔や体形はどこか違和感があり、いい加減に作った非公式グッズのようにも見えるのですが、ちゃんとした公式グッズです。ロゴを見ると欧米版の『スーパーマリオブラザーズ3』(以下、『マリオ3』)の形なので、恐らく『マリオ3』が欧州で発売された1991年あたりに作られたものだと思われます。2本の電池を入れてみたところ、問題なく動き出しました。

アラームが付いていたのでセットしてみたところ、驚きました！　なんと、マリオがフランス語で声を発したのです。しかも、お馴染みのマリオの声ではなく、知らないおじさんのやる気のない声で、セリフは「起きなさ〜い。夢の国から目を覚ますのだ〜」。それと同時に『マリオ3』のワールドマップ画面の時に流れる音楽が数秒間、ややスローテンポで流れるのです。この声と音楽を止めるにはどうしたらいいのだろう？といじっていたところ、マリオの左側にあるキノコはスヌーズのボタンということに気づきました。

今はこのような適当な声、適当なセリフのマリオグッズは作られることがないのではないかと思います。ある意味貴重でしょうか？



⬅"3"の数字はありませんが、台座に印刷されているのは、欧米版『スーパーマリオブラザーズ3』のロゴの形なんです

2 任天堂のシールコレクションアルバム

日本にはアルバムにコレクションするタイプのシールがありましたよね。袋にランダムに数枚入っているシールを専用のアルバムにコレクションして楽しむものですが、フランスでも同じタイプのシールが大流行しました。

この2冊のアルバムは僕が昔から大事に保管してきたもので、左の黒い表紙はNES時代、右の白い表紙はSuper Nes時代のものです。黒い表紙の本のシールは『スーパーマリオ』と『ゼルダの伝説』シリーズのものだけですが、遊び心のある作りになっています。シールに書かれているキャラクターの名前はスペルがめちゃくちゃなのですが、アルバムについてくる青と赤のセロファンが貼られたメガネをかけて見ると、まるで魔法のようにスペルが正しい配列になっているのです。

そして白い表紙のアルバムには『スーパーマリオコレクション』(欧米では『マリオオールスター』)、『アラジン』、『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』、『スターフォックス』(欧米では『スターウィング』)、『スーパーメトロイド』、『ワイルドトラックス』(欧米では『スタントレースFX』)などのイラストとゲーム画面のシールが入っています。アルバムにはネタバレを含め、ゲームの攻略が多く記されています。

3 マリオとゲームボーイのバンデシネ(コミック)

こちらも数年前に近所のフリーマーケットで手に入れた貴重な品です。恐らくアメリカで制作され、フランス語に翻訳されたものだと思います。

ゲームボーイのほうの内容はこのような話です。一人の非常に性格の悪いおじさんが、ゲームショップからゲームボーイ本体をこっそり盗み、遊びはじめます。すると、驚いたことに『スーパーマリオランド』の敵であるタタンガ王と大勢の手下たちが画面から飛び出してきます。しかし、近くを通りかかったゲーム好きの少年2人が持つゲームボーイの画面からマリオが飛び出てきて、全員で力を合わせてタタンガ王たちを倒し、地球を救うのです。A4サイズの約50ページに『スーパーマリオランド』のステージ構成に合わせたエジプト、中国、宇宙での大冒険が繰り広げられるお気に入りの一冊です。

もう一冊のスーパーマリオのほうは、『スーパーマリオUSA』を題材にしたギャグ漫画です。ストーリーは6話あり、それぞれ長さが違います。当時の子供向けの本ですが、平成初期の空気がしっかり保管された一冊だと思います。

さて、平成に生まれた品々はいかがでしたでしょうか。皆さんの自宅のどこかにも、これからのお宝となる平成時代のアイテムがあるかもしれませんね。令和の任天堂を楽しみにしながら、これまでの任天堂もずっと愛し続けていきましょう！



⬆左の写真が「ゲームボーイ」、右の写真が「スーパーマリオ」のページです。絵のタッチがかなり違いますね



トゥインクル・コーポレーション所属のお笑いコンビ「エレキコミック」のツッコミ担当。毎週土曜日、TBSラジオ「エレ片のコント太郎」放送中。
公式Twitter:@elec_imadachi

エレキコミック・イマダチススムの Downloado ダウンロー堂

日々Nintendo Switchを持ち歩く今立さんが、実際に自分で購入・遊んだダウンロードゲームの中から、面白かったタイトルに光をあてる連載コラムです。

今月の1本

Katana ZERO

- Nintendo Switch（ダウンロード専売）
- Devolver Digital
- アクション
- 1580円（込）
- CERO17歳以上
- DL必要容量355MB

どもっ、平成から令和に元号が変わってもとくに新しいことを始めるでもなく、新しいことに挑戦をするでもなく、新たな気持ちではありますが、昭和平成から続く怠惰な日々をぬるーく生きているイマダチです。

でも改元という歴史的な出来事のときに何もしないのもあれなんで、何かしようとグミ程度の脳ミソを使って考えた結果が「何か買う！」。

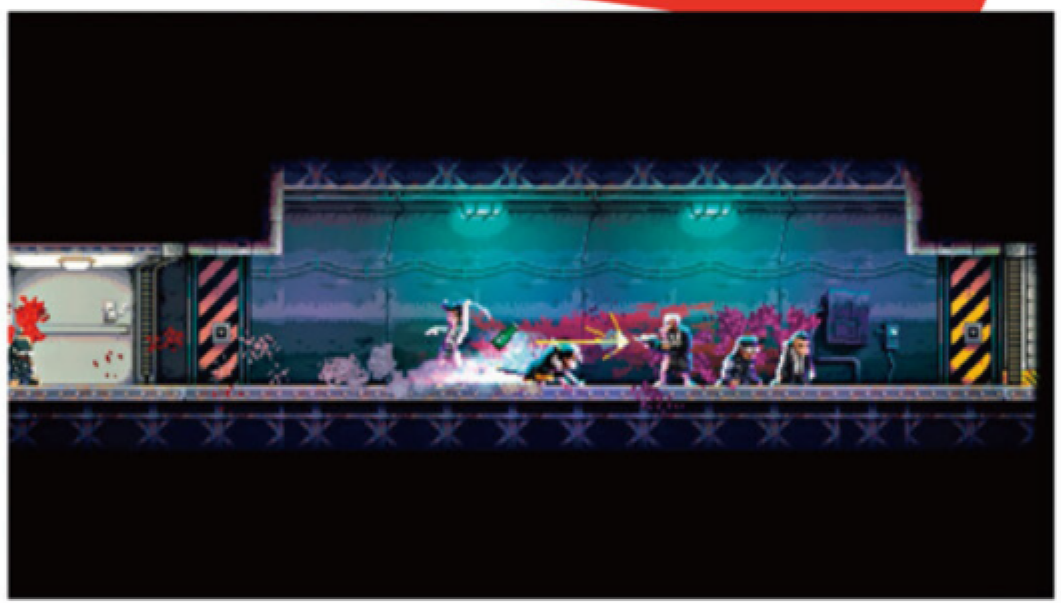
そう、何か新しいモノを買うことで令和を祝った感。何かをやった感、手に入れた感、満足感というすべての「感」を実感できるのです。

まああくまで感覚なんで、この後の人生にプラスになることは何ひとつないんですが、この「改元」にかこつけて何かを買ったろうと思ったわけです。家電量販店に赴き、目を付けたのが「ソーダストリーム」。自宅で簡単に炭酸水を作れるアレです。実は私、日に2本は炭酸水を消費する根っからの「ソーダー」（誰も使ってない、イマダチ命名の炭酸水を愛飲する人の総称）。ストロング系の酎ハイのアルコール度数は高いので、夜な夜な炭酸水で薄めて呑むという誰にも共感されない奇行の為に買っているのです。

しかーし、これさえあれば炭酸水を作り放題（ガスがある限り）、飲み放題（ガスがある限り）、ペットボトルのゴミ出ない放題（？）なわけです。いろいろ込みで2万円と少し悩みましたが、そこはベビーカルパス程の脳ミソなんで、すぐに忘れて購入。早速、家で炭酸水を作ってみましたがスゲー良い！　市販のものと同じような強炭酸水が作れるのよ！　あー買って良かった！　令和サイコー！　な気持ちになれる「ソーダストリーム」オススメ。カンドリ読者も即ゲットだ！

え？　ニンドリ？　これ「家電ドリーム」じゃないの？　「ニンテンドードリーム」…大変失礼致しました。令和一発目にもかかわらず、ゲームとは関係のないことを書いたことをお詫びいたしますが、令和も変わらずこういうことが起きると思いますので、寛大な心で読んでいただけたら幸いです（反省なし）。

スタイリッシュとマヌケは紙一重。ひとつ間違えば映画のNG集のようなことが頻発するが、時間操作が決まったときは最高に気持ちいい。



さて、某高難易度忍者ゲームにドハマりして、4周目に入っていたゴールデンウィーク前。担当から「次回のゲームどうしますか？」と聞かれ、正直なんもやってねー、葦名のジジイたちと戦い過ぎた！　とあわててSwitchを起動、うん何か**忍者っぽいし、刀だし、画面が好みだし、良さそうだと2秒でジャケ買いしたのが今回紹介する『Katana ZERO』**。

とくに調べたり動画も見ずに買いましたが、これが私の某忍者ゲーム5周目を止めるほどに面白いゲームでした！　いやーゲーム歴40年に届こうかとする私の目利きもここまで来ましたよ。皆さん、困ったらご相談下さい！（何を？）

さて、今回も任天堂HPから紹介文を抜粋。

**『カタナで斬り裂くのは己の過去
時間を操作するスタイリッシュ斬撃アクション』**

そう、**このゲームは刀で敵をバッサバッサと斬りながらステージをクリアしていく2Dアクションゲーム、いや2Dスタイリッシュアクションゲーム。**

何がスタイリッシュかというとドラゴンと呼ばれる**主人公のアクションが本当シビれるんですよ！　…上手ければですけど…。**

このゲーム、某忍者ゲームのように（もういいよ！）優しくはありません。少しでも敵に近づこうものなら、動物的嗅覚で気付き襲いかかってきます。しかも、どうやって連絡をとってんの？　ってぐらい、瞬時に連携をとって上の階、下の階からもダッシュで敵がやって来て（これがみんなボルトかってぐらい速い！）、銃を乱射しまくってくるわけです。もちろんスタイリッシュなアクションなんで、こちらに体力なんてものはなく、潔く一撃死なのが『カタナゼロ』。

では、どうやってスタイリッシュな戦いをするのかというと、紹介文にもある**「時間操作」。これはボタン1つで時間の流れを遅くするドラゴンの能力。これによって、普通にやると目にも止まらぬ早さの銃弾も、牛歩のごとき遅さになり、なんとそれを刀で弾き返して倒せたりするわけです！**　これがスゲー気持ち良いんですよね…決まれば…。**スタイリッシュとマヌケは紙一重、ひとつ間違えばジャッキー・チェンのNG集のようなことが頻発するわけです。**

回避行動（前転）をして、敵の後ろに廻ろうとしたが敵の目の前に到着して死ぬ、しゃがまないと隠れたことにならないベンチに堂々と立ちながら、敵をやり過ごそうとして気付かれ死ぬ、銃弾を打ち返そうと時間操作を発動させて、刀を振るも振り終わってから撃たれ空振って死ぬ等々。

「加トちゃんケンちゃんごきげんテレビ」（1986〜92）で即採用レベルの「ドラゴン面白ビデオ」のオンパレードが起きるわけです。

しかし、1ステージはそんな長くなく、死んでもロードなしに即リスタート（素晴らしい）、テクニックがなくてもステージをよく見てアイテムを使っていけばどうにかなる、パズル的な解き方でもクリアできるゲームデザインなど、**万人が（CERO Dなんで17歳以上の）楽しめるようになっているのでご安心あれ。**

一発死なんで、トライ&エラーを繰り返すことになりますが、緻密なドットの背景でヌルヌル動く魅力的なキャラ、各面毎にテンションを上げてくれるノリノリのBGM、先が知りたくなる謎多きストーリー。日本製か？　と思うほどのテキストのローカライズセンスなど、毎度のことながら**「とにかくやってくれ！」としか言えない完成度です。**

自分も過去をやり直せるなら小5のとき、腹痛で井の頭線に乗っていて、やっと吉祥寺駅に着いてトイレに向かおうと電車の扉が開いた瞬間にウ◯コを漏らしたあの日をやり直したいと思ったイマダチでした。令和にやり直したいことが起きないことを祈りつつ、この辺で今月の「ダウンロー堂」閉めさせていただきます。来月も御来店お待ちしております。

岩垂さん出演予定
6月1日～2日【東京ゲームタクト】http://gametakt.com/ 7月14日【逆転裁判LIVE～OBJECTION‼2019～】TSUTAYA O-EAST

岩垂徳行の音符の隙間

音符の向こう側に何を思い描いてるのか？
作曲家目線の分析コラム

#19

今月のテーマ **平成の始まりとともに作曲家デビュー**

Profile



岩垂徳行

作曲・編曲家。1964年生まれ長野県出身。『スマブラ』シリーズや『新・光神話 パルテナの鏡』、『逆転裁判』シリーズといったゲーム音楽だけでなく、東京ディズニーリゾートのショー音楽や舞浜駅の発着音など、手掛ける楽曲は多岐にわたる。コンサートやトークショーといったイベントも含めてマルチに活躍中で、長野だけでなく東京にも拠点を置き、多忙な日々を送っている。

今月の岩垂さん

6月1日～2日に行われる東京ゲームタクトの練習も佳境！ 今回「有志のオーケストラ」でメインの指揮をします！ 日頃の運動不足もあって、リハが終わるたびに体のあちこちが痛んだりしてますが、素敵なコンサートができるよう毎日少しずつ譜読みをしながら頑張っております。是非是非!! 聴きにきてくださいませ!!

作曲したタイトルから振り返る平成史

とうとう「平成」も終わり、「令和」となりました。新たな気持ちで新元号に挑む前に、自分自身の「平成」を振り返ってみました。

平成元年は1989年。この頃がキーボードを弾く生業から作曲をする生業に変わった頃だと思う。平成とともに（実際は少し前からだけれど）ゲーム関係の仕事を始めてるんだ！（今頃気がついた） ゲームサントラのアレンジが最初だったのか、それともPCエンジンの『スペースインベーダーズ 復活の日』（タイトー）の1、2面の作曲が最初だったのかわからないが、そのあとのメガドライブ版『アフターバーナーII』（電波新聞社）の楽曲コンバートから本格的にゲーム音楽に携わることになった。

ニンドリなのでなるべく任天堂関連の話をしていきますが、そんなわけで残念ながらファミコンでの作曲の機会はなかったのですよ。関わる時期が遅かった。でもゲームボーイは『ウィナーズホース』というコミカルな競馬ゲームや（曲はとっても軽快ですよ～！ 高速アルペジオで和音を出してました）、『エイリアンVSプレデター』（うーん、曲は相当カオスです）、その他いくつか作りました。ゲームボーイはファミコンと同じPSG音源が3声とノイズ1声の4つの音を鳴らせます。SEが鳴るとこのうちの1～2声がそちらに使われてしまうので、2声でも曲として成り立つように作らないといけないんです。つまりメロディがすごく重要！ こういう制約のあるハードでの作曲は面白いですよ。作曲というよりは「職人」のような気持ちになります。

平成2年（1990年）にはスーパーファミコンが発売されますが音色作りがとにかくツラかった！ これを語り出すと徹夜になるので省きますが、ほとんどスーパーファミコンの曲を自分で打ち込んでのお仕事はしていません。唯一と言っていいのが平成8年（1996年）の『モンスタニア』じゃないかな？ ファンタジー系のRPGです。その他には平成7年（1995年）『デア ラングリッサー』とか。『ラングリッサー』シリーズはとてもとても大切なタイトルですね。僕のファンクラブなるものが出来たのもこの作品のおかげ!?（ほとんど男性でしたが）

まさか平成16年（2004年）にゲームボーイアドバンスの『逆転裁判3』の仕事ができるとは思っていなかったのですが、この出会いは僕の人生の中でも大きかったですね。それまでRPGやシューティングなどのゲームの仕事が多かったので、『逆転裁判』のようなゲームの音楽はなかなか難しく相当悩んだのですが、これ以降DSの『逆転検事』（平成21年）、『逆転検事2』（平成23年）、3DSの『逆転裁判5』（平成25年）、『逆転裁判6』（平成28年）と続きます。その後ずっとこの作品に携わることになっていますし、出会えて本当に良かったと思っています。

我が家での任天堂のゲーム機の稼働率はとても高く（子供たちが遊ぶから）、『スーパーマリオ』や『ポケモン』もそうなのですが、『大乱闘スマッシュブラザーズ』シリーズは、従兄弟たちも集まってはみんなで遊んでいました。そんな作品に関われる日が来るとは思ってもいませんでしたが、平成20年（2008年）発売の『大乱闘スマッシュブラザーズX』に参戦できたのはとてもラッキーでした。この作品のおかげでゲームの作曲家たちがメーカーの垣根を超えて親密になれたってのもすごいことで、そういう意味でも革命的な作品ですね。その後も3DS/Wii U版（平成26年）、そしてNintendo Switch版（平成30年）とありがたいことにこの作品にずっと携わらせてもらえて、いつも良い刺激をいただいてます。

平成24年（2012年）発売の『新・光神話 パルテナの鏡』では曲数は少ないのですが、いくつかの主要曲を書かせてもらえて、特に画面の演出合わせの曲を久しぶりに作ったのが楽しかったですね。

こうやって書き出してみると意外と任天堂系でも仕事をしているなぁ。ありがたいことです。「令和」もどうぞよろしくお願いいたします！

岩垂さん平成作曲作品リスト（任天堂ハード向けより一部抜粋）

ウィナーズホース
■日本コンピュータシステム ■ゲームボーイ ■平成3年（1991年）9月20日発売 ■シミュレーション

エイリアンVSプレデター
■アスク講談社 ■ゲームボーイ ■平成5年（1993年）9月24日発売 ■アクション

デア ラングリッサー

■日本コンピュータシステム ■スーパーファミコン ■平成7年（1995年）6月30日発売 ■シミュレーションRPG

モンスタニア

■パック・イン・ビデオ ■スーパーファミコン ■平成8年（1996年）9月27日発売 ■RPG

逆転裁判3

■カプコン ■ゲームボーイアドバンス ■平成16年（2004年）1月23日発売 ■アドベンチャー

大乱闘スマッシュブラザーズX

■任天堂 ■Wii ■平成20年（2008年）1月31日発売 ■アクション

逆転検事

■カプコン ■ニンテンドーDS ■平成21年（2009年）5月28日発売 ■アドベンチャー

逆転検事2
■カプコン ■ニンテンドーDS ■平成23年（2011年）2月3日発売 ■アドベンチャー

新・光神話 パルテナの鏡
■任天堂 ■ニンテンドー3DS ■平成24年（2012年）3月22日発売 ■アクション

逆転裁判5
■カプコン ■ニンテンドー3DS ■平成25年（2013年）7月25日発売 ■アドベンチャー

大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS・Wii U

ニンテンドー3DS版：■任天堂 ■平成26年（2014年）9月13日発売 ■アクション
Wii U版：■任天堂 ■平成26年（2014年）12月6日発売 ■アクション

逆転裁判6

■カプコン ■ニンテンドー3DS ■平成28年（2016年）6月9日発売 ■アドベンチャー

大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL

■任天堂 ■Nintendo Switch ■平成30年（2018年）12月7日発売 ■アクション

インディーズドリーム

● 気になるタイトルをメーカーさんに直接聞く！

Indies DREAM インドリ

インディーズメーカーさんに、出しているタイトルから会社のことまで聞くコーナー。今回は「超OK」のディレクターKentaro Tsuchiyaさんにお話を伺いました。

今月のタイトル



PHRASEFIGHT
■Switchダウンロードソフト
■開発：超OK、発売：メディアスケープ
■2018年12月20日配信
■1000円(込) ■アクション
■音楽アクション ■CERO全年齢 ■プレイ人数：TVモード(1～2人) テーブルモード(1～2人) 携帯モード(1～2人)

Q 開発をされた「超OK」さんについて

A 「超OK」は東京を拠点に活動する、自称世界一ふざけた名前のインディーゲームスタジオです。音楽以外は(ときには音楽も含めて)ひとりでゲームをつくっている小さなスタジオです。「おもしろい・わかりやすい・ほかにない」の3つをモットーに「こんなのあったらいいな」と思うゲームをつくっています。これまでパソコン用のゲームをつくってきましたが、今回はじめてゲーム機用のゲームづくりにチャレンジしました。

Q この作品を出そうとおもったきっかけは？

A 格闘ゲームといえば、複雑なコマンドやかけひきが魅力ですが、これらはゲームをそれほどプレイしない人にとってはむずかしい要素です。そこで、格闘というシチュエーションを、だれでもカンタンに楽しめるように……と考え、「リズム感のよさで競いあう」というアイデアにたどりつきました。さらにそこへSwitchが登場。本体が1台あれば「おすそわけプレイ」ができると聞き、これはいけるぞ！　ということで開発がはじまりました。

Q 本作の注目点はどこでしょうか？

A まずはなによりも、いちど聴いたら忘れられないトラックの数々や、かわいいキャラクターたちに注目してほしいです。そのほかにも、どんなうでまえの人でも楽しく戦えるよう、いろいろなしかけを盛りこんであります。家族や友だちなど、まわりの人をどんどん巻きこんで、ワイワイ盛り上がってもらえたら嬉しいです！　それから、バトル中にキャラクターたちがくりだす「ワザ」も、よ～く見てみるとヘンなワザばかりなので、ぜひチェックしてみてください！

西暦3428年のニッポン王国、トーキョー島を舞台に、リズム感だけを武器に戦う新しいスポーツ「フレーズファイト」で最強を目指す若者達の物語が展開する。



⬅キャラクターは能力に優劣はないが、攻撃時の音色が違っている



⬆キャラクターは交互に攻撃。楽譜に合わせてタイミングよくパンチやキックボタンを押そう！



⬆ボタンを押すタイミングで攻撃力が変化。楽譜終了時にステージ中央より攻め込んだら勝利

ミンナニ　ナイショダヨ

任天堂レアもの図鑑

ページ91

初代ゲームボーイと初期の周辺機器

任天堂にまつわるいろんなレアものを紹介するコラム

任天堂初のソフト交換式ハンディゲームマシン「ゲームボーイ」(以下「GB」)は、平成元年に登場したハードで、1989年4月21日に発売。どこへでも持ち歩いてゲームが遊べるスタイルが国内外で受け入れられ、好スタートを切りました※1。

初代GBは携帯性とコスト面からモノクロ4階調の液晶を採用。単三電池4本で約35時間※2も遊べるところに任天堂の強いこだわりを感じます。

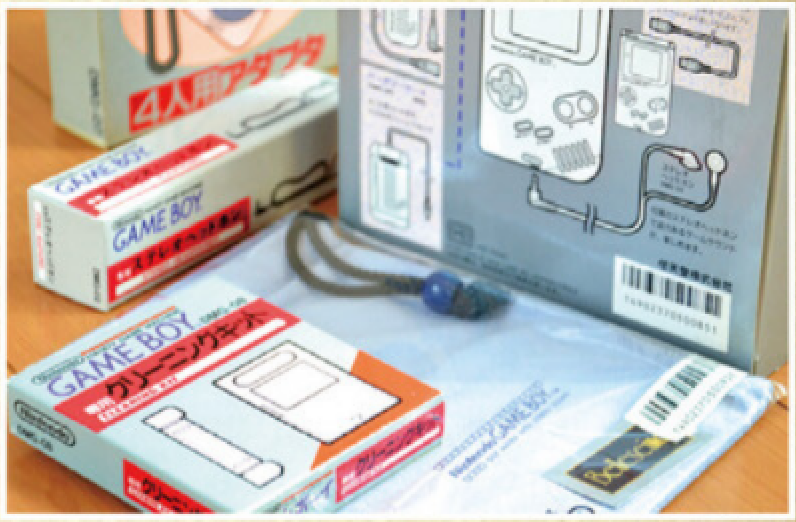
それは同時発売の周辺機器も同様で、『テトリス』で対戦プレイの面白さを浸透させた初代GB専用の「通信ケーブル」(DMG-04)はもとより、家庭用電源対応のバッテリー「充電式アダプタ」(DMG-03)も、経済面の魅力により愛用されていました。

他にも単二電池を4本使う「バッテリーケース」(DMG-05)が用意されていましたが、こちらは利用者は少なかったようでチラシに掲載される機会も減り、箱付きの完品は隠れたレアものとして、コレクターに知られています。

GB本体を収納する「ソフトケース」(DMG-06)も純正アクセサリーとして同時発売されました。

初期GBのROMカートリッジケースと混同されやすい商品名ですが、スウェード調の高級な素材に"GAMEBOY"のロゴが印刷されたポーチです。

本体やカートリッジ端子部を清掃できる「クリーニングキット」※3(DMG-08)は、当時はあまり知られた存在ではなかった純正メンテ用品で、初期パッケージ版はレアと言われています。



⬆初代GB本体パッケージ裏(右)の周辺機器紹介に未掲載の周辺機器。「クリーニングキット」(左)はチラシ等にも情報がなく、「ソフトケース」(手前)と共に実物を見たことがない人も多いのでは？



⬅初代GBと同じシルバーパッケージに、商品名を赤く表示した統一デザインで同時発売された周辺機器。箱も捨てずに手元に置いておきたくなる逸品です(充電式アダプタ：右、バッテリーケース：左)

●発売日／1989年4月21日 他　●定価／DMG-03:3800円、DMG-04:1500円、DMG-05:1400円、DMG-06・DMG-08:各800円

writing by
任天堂コレクター
たけのすけ



※注記1／1989年度(平成1年度)は日本と北米(8月以降)の2地域のみで約400万台を販売。
※注記2／アルカリ電池での稼働時間目安(マンガン電池で約15時間)で、歴代GBの中で最長。※注記3／翌年の1990年に発売(時期詳細は不明)。

イラスト／原知絵



はみだしデス仙人

電線・ケーブル類は、芯線の太さによって許容電流が決まっており、太いほど余裕がある。

第151講 ワット時と定格について知っておこうの巻

デス仙人とは

ゲーム業界やハードの話題で達観し仙人の道へ。僕はレディ2号。ここで仙人、令和初の一句。「荒川で釣りをしたくて しょうがない」

新元号をあれこれと予想していたら、一時的に二字熟語が元号に見える病にかかりました。定格元年。そんなわけで、バッテリーの容量表示に使われる「Wh」という単位と、定格について。

Q Nintendo Switch本体の内蔵バッテリーは、「3.7V、4310mAh、16Wh」だそうです。電圧と容量はわかりますが、「Wh」ってなんですか？

（東京都／バーニア高収入）

任天堂のサイトに「定格情報」として記載されておる数字じゃね。それぞれ、電圧、容量、ワット時を表しておる。「Watt hour」でWh＝ワット時じゃ。VやAが電気の強さを表すのに対し、AhやWhは電力の量を表す単位じゃよ。mAhからおさらいしておくと、4310mAhなら4310mAの電流を1時間流せる容量という意味になるね。ワット時も同じ考え方で、16Whの場合、機器が使用する電力が16Wなら1時間、8Wなら2時間、1Wなら16時間稼働する容量（電力量）ということじゃ。Nintendo Switchがフル充電状態からバッテリー切れまでに4時間稼働したとすれば、平均消費電力は4Wということじゃね。かなりの省電力設計じゃな。mAh表示で「流せる電流量はこれだけです」と言われても、ちょっと容量をイメージしにくいが、ワット時の「何ワットで何時間使えます」のほうはわかりやすいじゃろう。

ワット時は電気料金の計算にも使われてるな。1kWh（＝1000Wh）あたり27円前後なので、いろいろな機器の電気代もすぐ計算できるよ。例えば、1000Wのドライヤーを1時間使うと、電気の使用量は1kWh。15分なら0.25時間なので、27円×0.25時間で電気代は6.75円、30日間毎日15分使うと、6.75円×30日で202.5円じゃ。

バッテリーの容量表記にワット時が併記されるようになってきたのには、旅客機への持ち込み制限も関係しておるようじゃね。リチウムイオン電池は航空法で危険物に分類されており、機内に持ち込めるのは「ワット時定格量が160Wh以下の内蔵バッテリー、100Wh以下の予備バッテリー」とされる。Nintendo Switchのバッテリーは16Whなので余裕でセーフじゃが、ノートパソコンの大容量バッテリーなんかは注意が必要。前述の容量を超えていると、空港で没収されるんじゃ。ワット時容量の表示がない場合、単純に電圧とAhでの容量を掛け算すればええぞ。Nintendo Switchのバッテリーを例にすると、4310mAh＝4.310Ahなので、3.7×4.310で15.947、ほぼ16Whじゃ。

ついでに「定格」ってなによ、って話もしておこう。定格という言葉は、バッテリーだけでなくて、電気を使用する機器全般で使われる単語で、電気を使用する機器には必ず表示がある。機器の能力や適正な使用条件を表示するもので、製品ごとにメーカーが決めておるんじゃ。「定格出力」「定格電圧」のように「定格○○」と使われるよ。定格情報なんてあまり意識して見ないかもしれんが、「この範囲で使ってね」とか「こんな出力です」とか、そういう情報だと覚えておこう。わしの手元の電源タップには「定格15A-125V」と書いてあるが、これは「15A以下の電流、125V以下の電圧で使用してね」という意味じゃな。定格、意外と大事。

タコ足配線が危ないと言われるのは、タコ足配線自体よりも、複数の機器を接続することでタップや電源コードの定格電流を超えてしまうことが危ないわけじゃ。そもそもタップ自体がタコ足配線みたいなものじゃしな。わしの手元のタップの場合、合計15Aまでの範囲であれば、さらに分岐して機器をたくさんつないだとしても大丈夫じゃし、逆にひとつで1500W（15A）使いきる機器を差したら、ほかの差込口は同時に使っちゃダメってことになるよ。最近の電源タップや延長コードは必ず15Aか20Aが定格電流になっているが、以前は7Aや10Aといった細いコードを使った製品もあったんじゃ。定格電流オーバーによる火災事故が後を絶たないので、法改正されたんじゃよ。ホットプレートやドライヤーのような消費電力の高い電気製品は、なるべくコンセントから直接電源を取ることじゃ。そんなわけで、一度は電源タップや延長コードの定格をチェックしてみてくれ。

「Wh」は電力の量の単位

●バッテリーのワット時容量の出しかた

容量(Wh)＝電圧(V)×アンペア時(Ah)

●電気機器の使用電力量の出しかた

電力量(Wh)＝消費電力(W)×使用時間(h)



おもいッきり生ハガキ

ゲームに無関係な話題から人生相談にまで答えます

●アカウントの再ログインでパスワードを忘れてしまい、手順通りにやったのですが、よくわかりませんでした。具体的な解決法を教えてください。　（宮城県／しおふぁ）

なんのアカウントなのか書いておらんので、具体的にってのは難しいけども。たいていは「パスワードを忘れました」を選択すると、アカウント作成時に登録したメールアドレスにパスワードをリセットするためのリンクが送られてきて、そのリンク先で新しいパスワードを設定する流れかと思うよ。あとは「パスワードが違います」と表示されているけど、ユーザーIDを間違えて入力してる可能性もあるね。

●半世紀続くゲームシリーズはアカデミー賞級ですか？　（東京都／BenedictA）

アカデミー賞の対象は映画じゃぞ。あと10年くらいしたら50周年のシリーズもぼちぼち出てくるので、なんかの分野で受賞するゲームも出てくるかもな。「日本ゲーム大賞」みたいなイベントで。じゃあアカデミー賞って具体的にどんな賞かってーと、わしを含めてわからない人も多いのでは。どこの誰が決めてんだよとか。で、調べてみたよ。まず、アカデミー賞を創設、選考してるのは「映画芸術科学アカデミー」というアメリカの組織の会員。会員は推定8000人ほどの映画や報道の関係者。アカデミー賞の対象は「前年の1年間にロサンゼルスで1週間以上連続で上映された映画」、ただし「アニメ賞」や「外国語映画賞」などいくつかの賞は例外。各賞は会員の無記名投票で決定し、オスカー像以外には特に賞金なんかもないそうじゃ。

●スポーツ選手って絶対にインタビューで「そうですね」と言いませんか？　（大阪府／北野正幸）

そうですね、だいたい言ってますね。インタビュアーが「今日は○○でしたね？」って先回りしがちなんでね、考えるよりも先に「そうですね」が出てましたね。無我夢中でした。逆に「いや」から入ったら印象悪いんでね、ファンのみなさんに感謝です。これからもね、一試合一試合しっかり肯定から入っていきますんで、応援よろしくお願いします。

●仙人はスマホを使うときフリック派ですか？　自分はフリックがびっくりするほど下手なんです。みんなどうしてあんなにスムーズにできるんですかね。（千葉県／くりーむそーだ）

最近フリック入力に矯正中です。ガラケーでの文字入力を一切使ってこなかったので、ケータイ打ちに近いフリック入力は避けていたのじゃが、スマホの小さい画面でのフルキーボードだと、ミスタッチも多くてな。だんだん慣れてきて、フリック転向当初比で3倍速くらいで入力できるようになってきてるよ。すばやく入力できてる他のみんなも、最初から早かったわけではなく、下手な時期を乗り越えて今があるわけで。何事も近道はなく、積み重ねなのじゃよ。今はわからん人も多いかもしれんが、N64版『どうぶつの森』の文字入力も最初は難儀したもんじゃが、慣れると勝手に手が動くくらい早くなったしね。

●デス仙人さんは、クリアできないイベントがあって、本で調べても周りに聞いてもわからないとなったらどうしますか？　（千葉県／モーグリ）

サブイベントならあまり気にしない。図鑑なんかが99%で止まってもわりと平気。埋まるかどうか確信が持てない最後の1%に時間を費やすより、同じ時間で10%、20%と確実に進む別の新しい何かをやりたい。いやま、それも人それぞれじゃよね。気がすまないのもわかるし、最後の1%に頑張れる人のほうが何かのエキスパートになれるんじゃないかとも思うわ。ほれ、わしは人生の残り時間を意識するお年頃になってきたんでのう…。誌面には載せなかったけど、ハガキに書いてあった未クリアの内容に関しては、ネットで調べたら出てきたよ。

はみだしデス仙人

Q 1回目から読んでますのでがんばってください。（東京都／なーさん）

A 全部読んでるって人、宇宙に数人いるかどうかってレベルじゃろうね。本当にありがとう。

レディ2号のお部屋

今月の雑学：のりたまにはこしあんが入っている。手元にある人は原材料名を見てみよう！

●2号さんも、もう10年ですか。早いものですね。最初は「緊張で何を言ったらいいのか」といっていたのが、最近は雑多な読者の声に的確に回答していて、継続は力だなと思いました。これからも応援していますのでがんばってください。　（東京都／M.Kさん）

なんと読者歴20年の方からです。ありがたいお言葉ですー。本当に最初何書けばいいかで、仙人も「こいつ大丈夫かな」って頭抱えてたと思います。今は2号あてにおハガキも来ますし、書きたいこともちゃんと出てくるしで毎月楽しくお仕事していますよ。これからもがんばります！

●最近腰を痛めました。なんとか痛みは治まりはしたものの座ってゲームができない…。クッション等使ってもあまり効果ないので何かオススメの姿勢って…あるんでしょうか…。　（熊本県／たまごふりかけさん）

いたたた。お大事にしてくださいな。座って遊べないレベルとなると、まずは整形外科などで診てもらってください。腰を悪くしない基本としては、背筋を伸ばすことと、同じ姿勢を取り続けないことかなと思います。2号はスマートウォッチを使ってるんですが、1時間動かないでいると通知が来るので、ちょっと歩いたり柔軟体操したりするようにしてます。ゲームに熱中してても注意してくれるのでおすすめです。しかし、腰って唐突に痛めるらしいですね…。仙人も一度ぎっくり腰になったときは、玄関先でいきなりきて、中腰で回れ右してよちよち歩いておうちに入ったらしいです。



➡よちよち歩きの仙人の図



ドリームキングダム
DREAM KINGDOM

読者が作るイラストコーナー「ドリキン」

令和元年最初のドリキンも、おかげさまで大盛況！ 載せられなかった人たちも全部見ています。めげずにまた投稿してね。進学やクラス替えで新しい友だちができたなら、ぜひ3人以上で1枚描いて送ってほしいな。合作ランドで紹介するよ！

ドリキン表彰台
今月号の受賞者

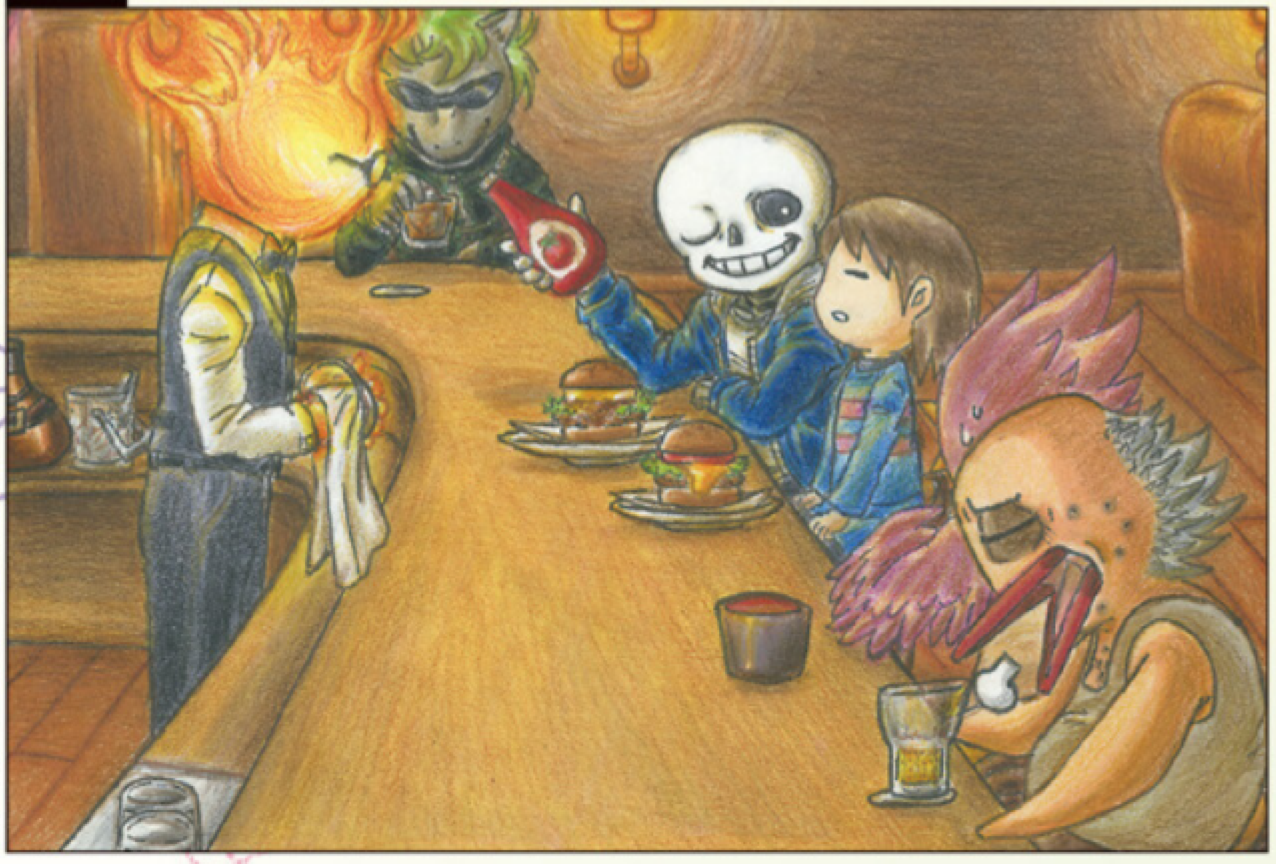
香川県／嶋波誌麻さん
大阪府／STARさん
北海道／詩音さん
愛知県／ユキムラさん
京都府／動物番長見習いさん

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
表彰された方には特製記念品を差し上げます！



思いっきり大乱闘したあと、いっしょにおうちへ帰る、というイメージ。友だちの家で『スマブラ』を遊んだ帰り道のみんなも、こんな風に見えちゃうかも！

今月のイチオシ！ 香川県／嶋波誌麻さん



DK **大阪府／STARさん**
おおお、グリルビーのカウンター席、横からのアングルってすごく新鮮ですね～。2018年12月号の表紙にもなった場面。バーガーうまそう！



『スマブラSP』ジョーカー、お値段以上の満足度！ 背中やその周りもすごくジョーカーらしく描けてる！

千葉県／やなぎ にびさん



『風のタクト』で海底に沈んでいたのは『ポケモン』の世界だった…!? なんて想像しちゃうな

広島県／hiromi改めhirokiさん



令和元年になって早々、『妖怪ウォッチ4』がくる！ 令和を代表するゲームになるかもね。わくわく～

千葉県／にょきりんさん

クィーンサイズ

バラエティに富んだすばらしい投稿作品たち。とくとご覧あれ!



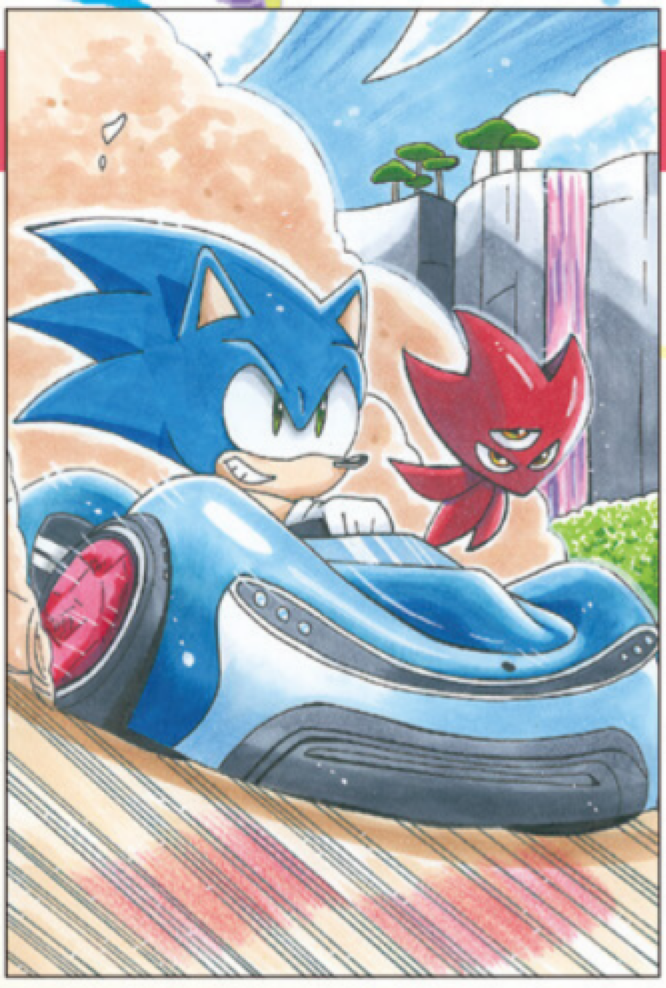
愛知県／蝉のぬけがらさん
◆ユキメノコ、イーブイ(アニメのナギサ)、メルタンは自分の「嫁ポケモン」なんだとか。おだんごはユキメノコの手作りだったりして?



東京都／青木立冬さん
◆今月号の付録に合わせて『UNDERTALE』『DELTARUNE』の主人公を並びで描いてくれました。ジャケット絵の別テイクみたい!



滋賀県／Fritzさん
◆足場が1人分の小ささだって、トーテムができる『トラさん』リンクなら3人でいけちゃう?! 赤リンクは下を見てビビッてるけども!



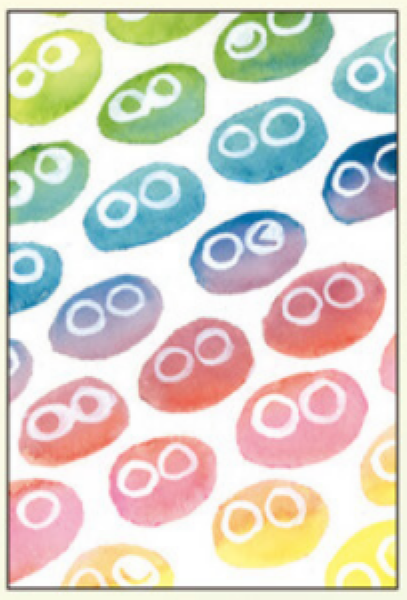
福島県／りっちおさん
◆『チームソニックレーシング』の疾走感をイメージ。走っているソニックとはまた違った楽しさのレースチームプレイが魅力です



三重県／和泉長政さん
◆ジョーカーに「何もしなくていいからダメージ受けないで」と言われた、しずえさん。これがジョーカー初プレイの印象だとか



北海道／ライライさん
◆乙女ゲームにありそうなシーンを、という妄想の1枚。貴利名くん、無邪気にあ～んしてくれそう?



神奈川県／山田ちうさん
◆手描きです。修正はあるけど白い紙に着色。レインボーの色塗り、なにげにすげー



埼玉県／飛来裕夢さん(アンケ)
◆カービィとワドルディのあわあわタイム。スターロッドかと思ったら体を洗うブラシだった!



北海道／龍本羽流風さん
◆レオンとタクミが女子カムイにアプローチ。2人の熱烈さに、あんまり気づいてないカムイなのでした



茨城県／コーンバターさん
◆『アライアンスアライブ』の好きな4人



岐阜県／NaOさん
◆かわいいけど少し怖い感じがいいね! ふぶき姫



京都府／抹茶あずきさん
◆ひよこのようなピカチュウのような～



愛知県／はるいち☆HSさん
◆「ギーマさんがアローラに来た経緯を知り、不謹慎ながら笑ってしまいました」という体験からの1枚



東京都／七笠さん
◆『牧場物語 3つの里の大切な友だち』イナリちゃまとジューンブライドの結婚式!



香川県／moccoさん
◆モナバンドのライブ、行ってみたいっ



神奈川県／のにのーさん
◆『ぼくもの わくアニ』も懐かしい。みんなかわいい



東京都／春井守さん
◆『FFⅦ』が任天堂ハードで遊べる日がくるとは



栃木県／ルフルキ好きださん
◆装備を外したルキナさん。ふんわりした服装も似合ってるね。そしてヒナギクの花もよく似合ってます



東京都／胡麻ヘソじさん
◆「名探偵ピカチュウ」が大ヒットしたら、続編の映画でぜひ実現していただきたい。ゲームも欲しい



大阪府／たまピーさん
◆サウンドテスト三魔官バージョン。いいね!



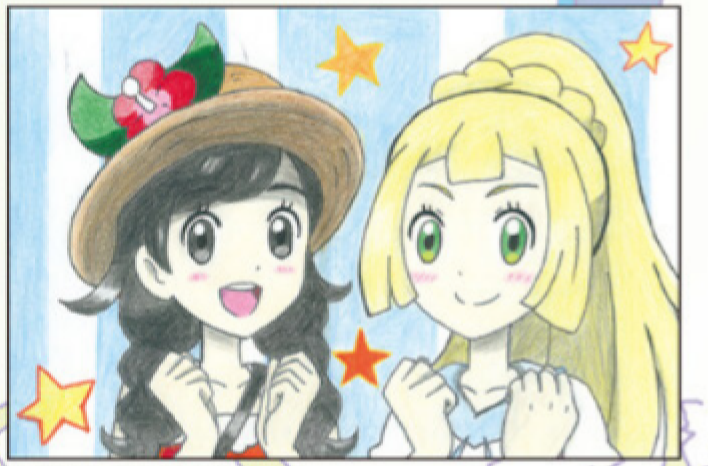
千葉県／とべないインコ～さん
◆実際にツツジがキレイだったので。でツツジさん



DK 北海道／詩音さん
◆ポチとコポチでケーキ食べまくり。かわいいなぁ



愛知県／ソラリスさん
◆カービィ27周年の記念に描いてくれました。令和になっても、思いっきりふくらみ続けてほしいですね!



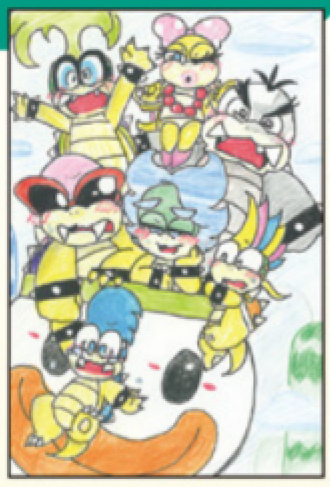
大分県／みくさん
◆女子主人公とリーリエちゃん、がんばるポーズ。令和になっても、新作が出てもがんばリーリエなのだ

ジャックサイズ

ごめんなさいの極小サイズ。でもでもすばらしい力作たち!



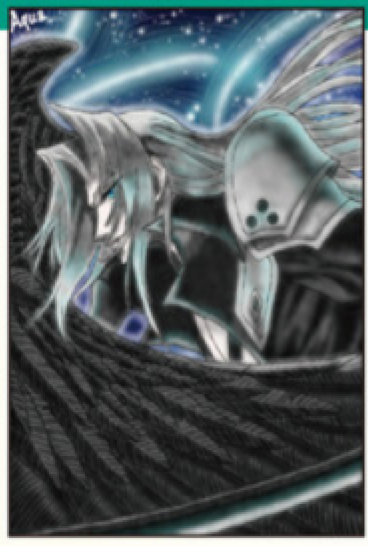
千葉県／ブルーさん
◆昭和と平成初頭生まれの皆さん



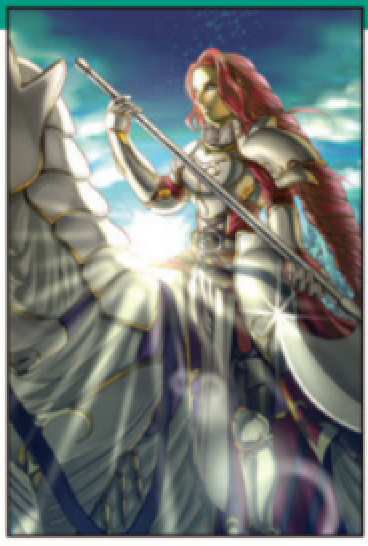
埼玉県／ロイルドさん
◆性格がそれぞれの表情に出てる!?



?／?さん
◆初メール投稿で名前書き忘れてる～



千葉県／Aquaさん
◆Switchでセフィロスと会えてよかった



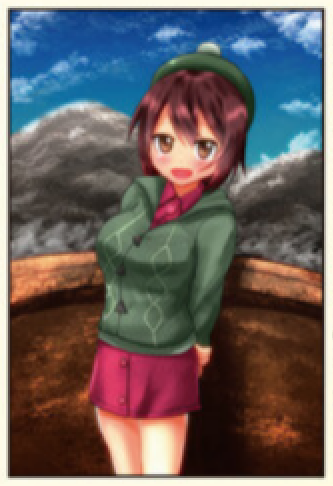
兵庫県／隠星さん
◆後光が差しているティアマトさん神々しい



栃木県／らにあんさん
◆相棒＆色違いイーブイもかわいい!



東京都／レヴィアタンさん
◆ウォーターフェルの雨。印象的だね



愛知県／むつきのみやさん
◆『ポケモン ソード・シールド』主人公さん



神奈川県／WackyBeeさん
◆背景の魔王ハラ・ペーコにもご注目を



京都府／Maさん《アンケ》
◆エーデルガルトのために初『FE』どぞ!



富山県／カーテンコールさん
◆『エヴァオア』いいよね。また遊びたい



愛知県／ストロベリーさん
◆高校時代のモナ。制服の夏期バージョン



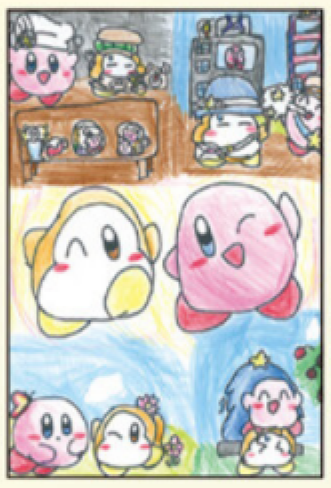
山梨県／はやたさん
◆主役はデデデ!って感じでいいね



広島県／夏乃ソラさん
◆新しい主人公とポケモン、いい笑顔!



千葉県／六月さん《アンケ》
◆あこがれのウエディングドレス



宮城県／ネズミネコさん
◆夏休みはカフェ＆旅行に行きた～い!



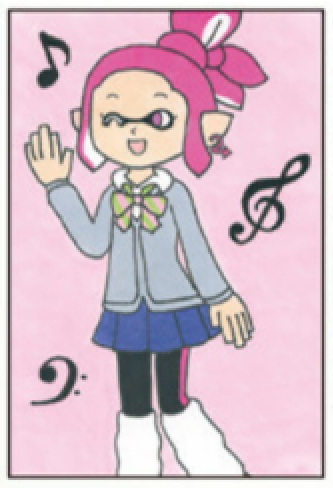
新潟県／キヌさん
◆ペロアさんのウミウシ化ってすげー



奈良県／シルビューヌさん
◆新作『サムスピ』発表記念。燕返し!



山口県／みっちぃさん
◆リヒター最終決戦前。ピチューもいいね



神奈川県／レインボーさん
◆スクールカーデ+キルトローファー



新潟県／プンチョさん
◆何度も遊ぶと、彼らの違う側面、見えてきていいんだよね



青森県／奇斗さん
◆セリカの静かな祈り。向き合ってるよね



DK 愛知県／ユキムラさん
◆名探偵も『スマブラSP』きちゃう～?



東京都／ギガンテウスさん
◆アンダインさん、かっこかわいい



宮崎県／ユキうさぎさん
◆まさかの『ルーン4SP』うれしいね



広島県／マルマルさん
◆懐かし初代ゲームボーイ、通信ケーブル

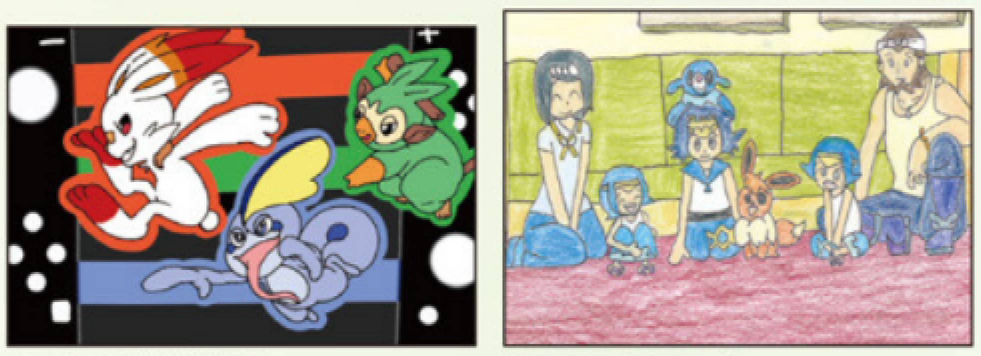


東京都／任鳥丸ヒカルさん
◆機会があれば『FEヒーローズ』ぜひ～



徳島県／ララさん《アンケ》
◆いいお天気でヨッシーもうれしそう

栃木県／村瀬ルチアさん
◆4月20日がルキナの誕生日だったね



兵庫県／牙魚銭楽さん
◆躍動的に新ポケモンが描けてるね

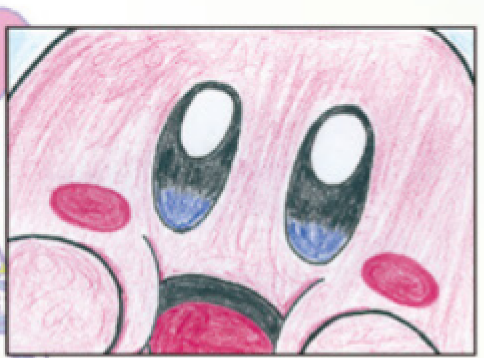
福井県／冠シャコさん
◆アニメのスイレン家族がよかったので!



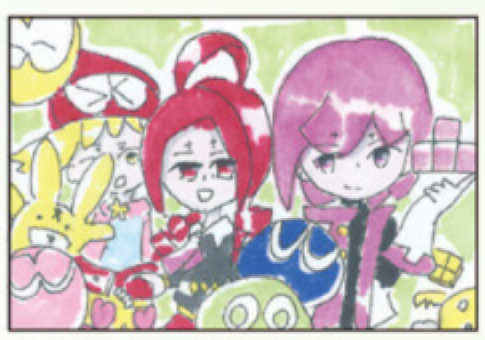
新潟県／トキドリさん
◆『妖怪ウォッチ4』フミちゃんいてよかった



富山県／あおみかんさん《アンケ》
◆基本はまる!なる3タイトル6キャラ



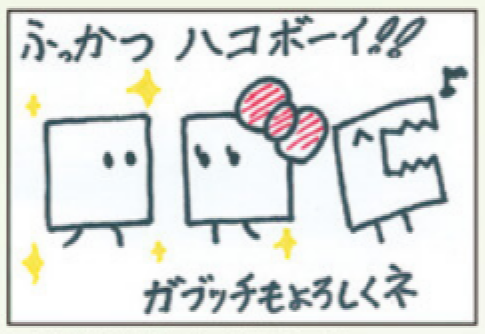
長野県／塩ペンギンさん《アンケ》
◆どアップ! アッチョンブリケって感じ



岩手県／オリーブさん《アンケ》
◆『ぷよテトS』も楽しいよね～



京都府／わ$DAYさん
◆今年の4月1日に起きたことまとめか!



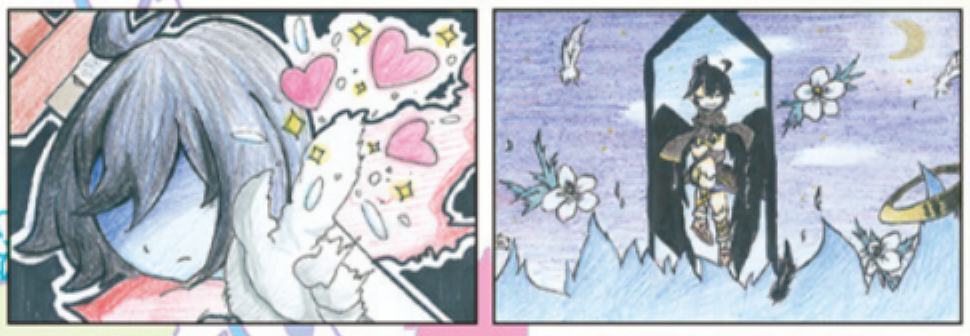
石川県／おぜロさん《アンケ》
◆『ガブッチ』もいいゲームだね



千葉県／ヒマワリさん
◆メモリアルボックスの絵をアレンジ



新潟県／ほたてさん
◆『スマブラ』マークに切られたプリン!



兵庫県／虹雨さん《アンケ》
◆クリスのミステリアス感がいい

青森県／あおぎつねさん《アンケ》
◆白いアネモネの花言葉は「真実」



神奈川県／あすとろさん《アンケ》
◆アンケートの枠の外まで愛があふれた!

宮城県／しおふぁさん
◆ファンコールのお返し詰め合わせ

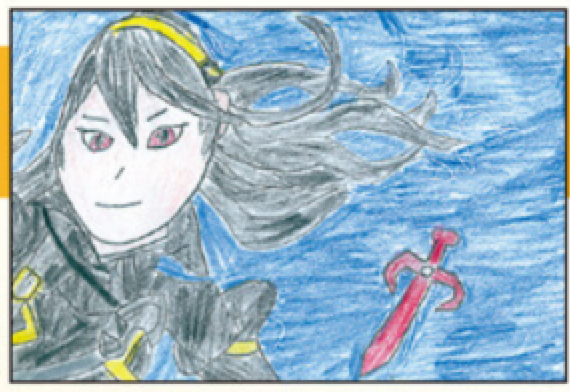


長野県／ピュートさん
◆締めきり看板あてだったけどこっちで!

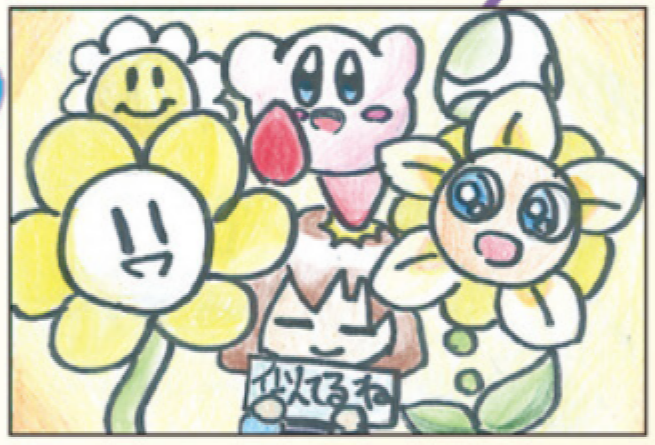
埼玉県／りえさん《アンケ》
◆スターに乗ったカービィ、かわいいっ

新人さん、いらっしゃい!

まだ掲載された事のない、初心者専門。
投稿作品の裏に「新人です!」と書いてね。



北海道／夜刀神・終夜さん(アンケ)
●『スマブラSP』で愛用してるファイター。カラーもこれなんだね



愛知県／はるらさん(アンケ)
●ゲームのお花キャラクター。パンジーさんも好きです



大阪府／想那さん
●両主人公、細かいとこまで描き分けられてますね〜



京都府／赤りんさん
●今月号の付録&特集に合わせて描いてくれたのかな。身長差もばっちりっぽい!



大阪府／りりさん
●上のほうに雑誌の名前とか入りそう。背景も描くと、もっと完成度上がるぞ!



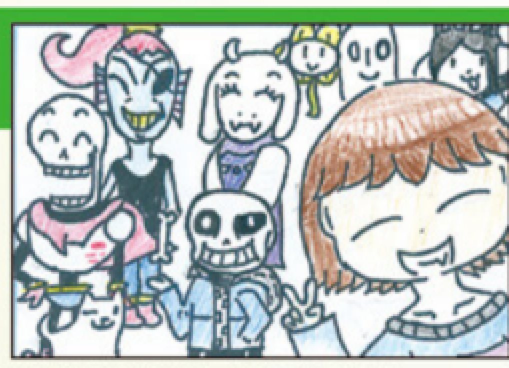
岡山県／ルンファク新作嬉しいマンさん(アンケ)
●ペンネーム長いよ!(笑) まあ、それだけ『ルンファク』復活がうれしかったのね

アンダーイレブン

11歳以下の人たちオンリーのコーナー。
投稿するときに年齢も書いてね。



兵庫県／むぅサンさん11(アンケ)
●青インクの中にもカービィがいるのかな?



東京都／そらまめさん11(アンケ)
●こんな風にみんなで記念写真撮りたいな



東京都／まるPさん9(アンケ)
●2作のハートが合体。ナイスアイデア!



千葉県／にんじんさん7
●自分だけの村やお部屋、作ってるかな?



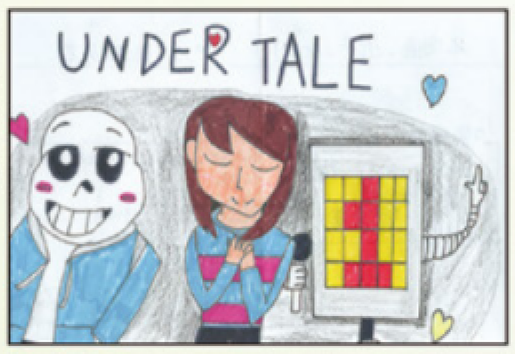
大阪府／岩井るいさん
●『カービィ』と思ったら『大地の汽笛』だった!?



千葉県／うさいちごさん11
●ルフレとカービィ、おそろいの帽子だ〜



新潟県／たびおかさん9
●Switch版「UNDERTALE」のお楽しみ



北海道／ミルキーさん10
●ラブあふれてる。あと投稿は折らないでね



東京都／ハッピーキノコさん8
●カービィのほうが仲間いっぱい!?

しんえいたい

読者から読者へのファンレター。
熱い思いを届けましょう!



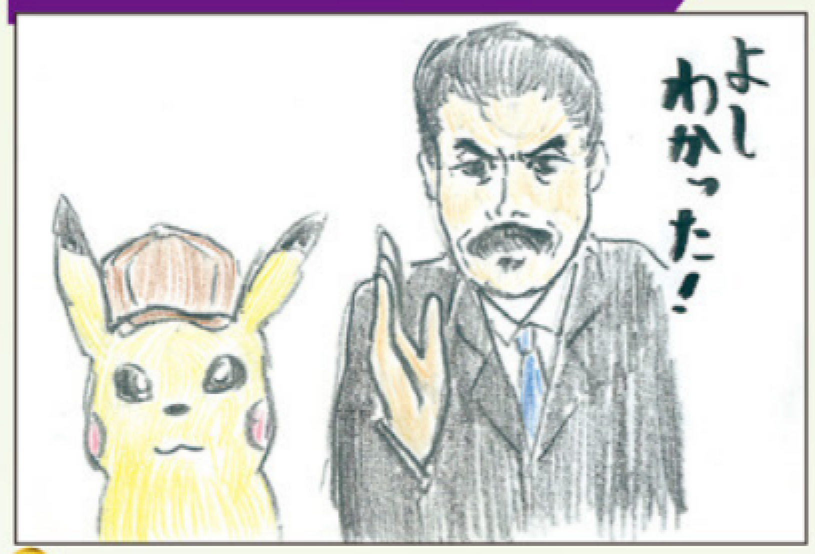
徳島県／かれんさん(アンケ)



兵庫県／こじゅさん

ブッチぎれ!

ちょっとイっちゃったイラストコーナー。天然さん大歓迎!



DK 京都府／動物番長見習いさん
●『名探偵ピカチュウ』公開に合わせ、日本の名探偵、金田一耕助の市川崑監督映画に出てくる等々力警部だね! 若い人わからないよ!



山形県／ケロウルさん
●こうやって2人並んでいると、そう思えてくる不思議。コクッパたちに似てるガンダムも探して7人揃えてほしい

投稿のきまり

- 封書に複数の投稿を入れて送ってもOK。また、投稿1つごと(ハガキの裏面)に、お住まいの都道府県とペンネームを書いてね。
- イラストのサイズは、ハガキサイズが原則基本です。大きなサイズのものは掲載できないことがあります。
- プレゼントを希望される方は、自分の住所と名前を投稿ハガキの裏面に、投稿1枚ごとに書いてください。
- アンケートでの投稿もOK。名前のあと(アンケ)が入ります。
- 各コーナーにも詳しい投稿のしかたが書いてあるので参考に!
- 誌面で載せられなかった投稿はニンドリ.comに掲載する場合があります。イヤな方は「Web×」と書いてね。
- アンダーイレブンあての投稿は、年齢を必ずお忘れなく!
- ニンドリ電子版にも投稿が掲載されますのでご了承ください。

※メール投稿のきまり(読んでわからない人はハガキでお願い!)

- 寸法は100mm×148mm(ハガキサイズ)。タテヨコ自由
- 画像解像度は300〜350dpi、1181×1748pixel程度がいいです
- psdやjpgなど一般的なフォーマットで保存してね
- 容量は5MB程度までOK。越える場合はzipなどの圧縮を。
- メール件名は「ドリキン投稿」で。本文に住所、氏名、ペンネームを書いてね。絵のキャラ名やコメントもあるとうれしい!
- 必ず投稿者が描いたイラストを投稿してください。

〒112-0013 文京区音羽1-15-15 シティ音羽205
ニンドリ「ドリキン」係
メール投稿はコチラ →dk@nindori.com



ドリームキングダム 締め切りのおしらせ

8月号
(6月21日発売)
6月4日(火)

9月号
(7月20日発売)
7月3日(水)
(当日必着)

群馬県／桜星きらりさん(アンケ)

※締め切りカンバンも絶賛お待ちしてます!

ドリキン掲示板 毎月5名様を選んでいるドリキン表彰台は、基本的に送り先住所がわかる人しか選べません。たまに、住所を書いてない人をイチオシにすることもありますけども…住所をお聞きしたり、たくさん投稿をくれる人なら、ドリキンあてに住所がなくてもアンケートハガキを見つけて住所を知ったりすることも、まれにあります。常連さんでも住所がわからずイチオシできない人も何人か。心当たる人は住所書いてもいいからね!

学校法人 ニンドリ学園


【栃木県／マリソニさん】

第64回 ニンドリャー選手権
【愛知県／つのだ屋さん】

5月半ばごろから東京は20度を超える日が続いて、もう夏!? って感じ。もうしばらくは涼しい・暑いを繰り返して、だんだん夏になっていくのでしょう。生活リズムがおかしくなりがちな時期だけど、気張っていきましょ。(E3中継が深夜なので眠れなさそうな担当かややん)

●自分にはカービィがとても好きな弟がいるのですが、中学生男子ということでそのことが恥ずかしく、友だちに言いだせないようです。かややんさんはかつてコバルト文庫を読む中学生だったそうですが、何かアドバイスをいただけませんか？ よろしくお願いします！

【東京都／青木立冬さん】

―― コバルト文庫は、今で言うと女性向けのライトノベルレーベル。自分が読んでたのは新井素子さんくらいだけど、まあ少女まんがが雑誌も好きだったですよ。で、中学生のころは一番多感だからすごく気になっちゃうね。で、別に「オレはカービィが大好きだ！」とアピールする必要はないかなと。そんな話題になったときに言いだせばよいわけで。そこでさ、例えば「うぇ～、お前カービィなんて好きなのかよ、女みて～だな！」なんてヒドいことを言われたとしても、怒ったり悲しむことはなくて。そうなんだよねー、と流したらいいと思います。かややんのときは…部活の女子とコバルト文庫の話題で盛り上がったりしたかなぁ。趣味の合う人は男女関係なくどっかにいるんで、そういう人と盛り上がるべし。近くにいなければニンドリで盛り上がろう！ 自分の「好き」って気持ちだけは大切にしてね。

●先日、理容院へ髪を切りに行きましたが、その理容師さんがファミマガ読者だったそうです。ニンドリのこともしっかりお伝えしておきたので、いつか読んでくれたらうれしいなと思っています。またそこの理容院に行こうとも思っています。

【東京都／詩織さん㉟】

―― おお、ちょうど先月号の付録が、ファミマガにもついていた小技林だったので、懐かしんでくれてたらうれしいな。しかし、自分は床屋さんとの会話でゲームが話題になったこと、ないなぁ。どんな流れでファミマガに!?

●ニンドリ学園へボクも投稿してみたいなと思っているのですが、絵がヘタなので…。いつか投稿したいです。

【北海道／平野楽空さん】

―― ヘタでも文字投稿とか写真とか、みんなにおもしろいと思ってもらえるネタならなんでもOKだよ。とにかく、参加してくれたほうがガゼン楽しくなると思うので、よかったらよろしく！



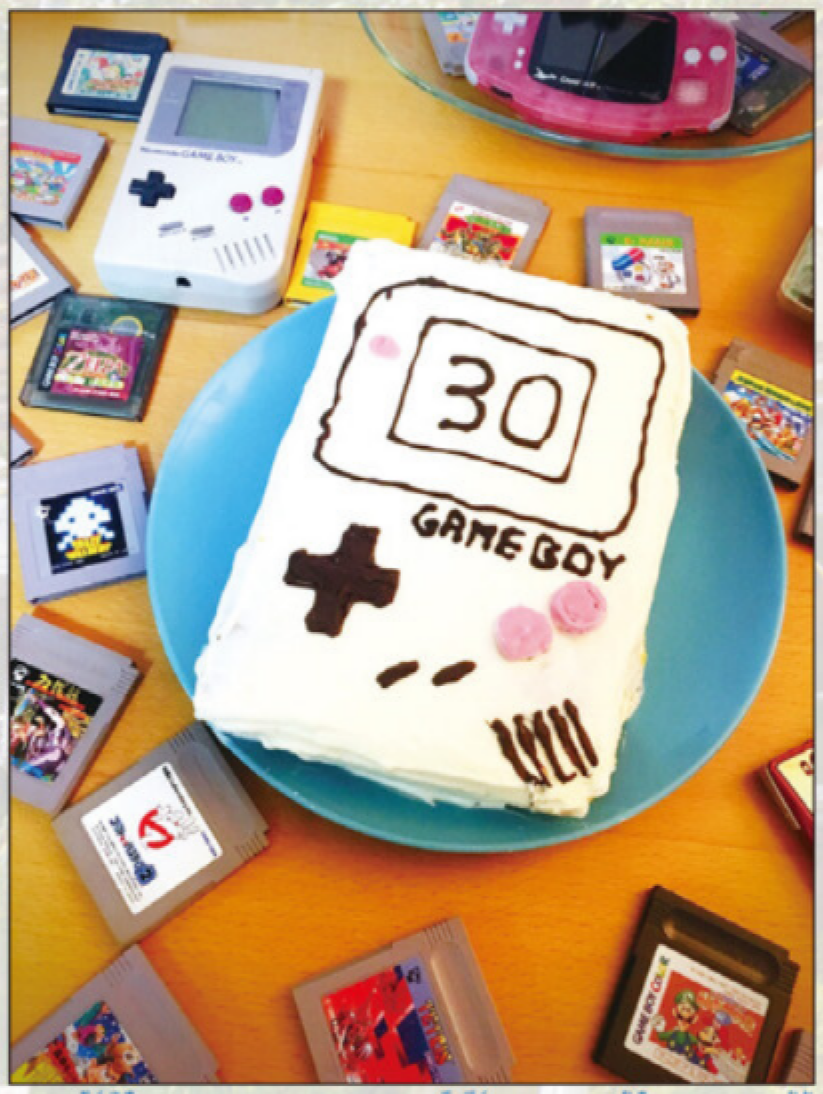
【岐阜県／蒼碧ユウキさん】

―― 投稿ずっとありがと！ 今後ともよろしく！

今号の目標
1日1回、Joy-Conのスティックをグリグリする
【栃木県／髙橋のとさん】


ニンドリーナ田中

ハッピーバースデー！ 30th GAME BOY from TOKYO



⬆奥様とヴァンソンさんによる手作りケーキ。生クリームの中は、バナナとスポンジケーキが入っているそうですよ



⬆投稿者ヴァンソンさんとそのお友達(どなたがヴァンソンさんかな…)。ゲームボーイのTシャツは、もしかしたら手作り!?

●私は2002年から東京で暮らしているフランス人です。「パリ発」を連載しているフロランさんの友だちです。ファミコン20周年のときに奥さんといっしょに作ったファミコンのケーキを投稿しましたが、今回はゲームボーイ30周年を祝い、家でパーティーをやりました。楽しかったです。奥さんとまたケーキをいっしょに作って食べました。ゲームボーイの形です。パーティーの写真、ぜひ見てください。掲載してもらえたらとてもうれしいです。

【東京都／ヴァンソン・シャードンローさん】



⬆初代GB本体とその普及に一役買った大ヒット作『テトリス』


⬆ゲームボーイカラーのスケルトンも通信ケーブルも懐かしい！

―― というわけで、ステキな写真がたくさん届きました！ すごいです、写真自体がプロの仕事みたいに美しいのもあり、映っている各種ゲームボーイ本体がすごく豊富なこともあり。さらにゲームのカートリッジも、けっこうな名作揃いじゃないですか！ 写真から“わかってる感”とゲームボーイへの愛情が、ひしひしと伝わってきます。フランスの方なのでゲームは欧州版なのかと思ったら、写真に写ってるのは全部日本版でしょうかね。これからも、奥様&ご友人たちとゲームで楽しんでください！

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。 〒112-0013 文京区音羽1-15-15 シティ音羽205号 ニンドリ「ニンドリ学園 フリートークorエンブレムor右上のアレ」係 または gakuen@nindori.com まで

今週の日直さん

名前：ひょっこりニャン　**種族**：フシギ／モノノケ類
必殺技：ニャイスひょっこり！
出現方法：「ひょっこりニャーン！」と呼べば、どこでもひょっこり現れる

【石川県／トモさん】



クイズNニンドレア

●『スマブラSP』ジョーカー参戦と同時に追加されたステージの名前は？
Aメメントス　Bメメントヌ
Cメメソトス　Dメメソトヌ

【長野県／巽にいこさん⑲】

●新しい元号は？
A任鳥　B独創　C輪句　D光宙
E豚参　F肉球　G腰痛　H令和

【神奈川県／ぞぞけにりさん㊴】

●『スプラトゥーン2』で、新たにブキとコラボしたギアブランドは？
Aタタキケンサキ　Bササキケンスケ

【石川県／ジー時計さん㉘】



【宮城県／しおふぁさん⑬】

オラが村のお宝自慢

Treasure No.261

『ドラゴンクエスト』パーキング!?

●近所の会社の駐車場スペースにスライムとばくだんいわ、『DQ』デザインの壁があります。オーナーさんはきっとファンに違いないと思います。

【埼玉県／飛来裕夢さん】



—— これは完成度が高い…。奥のほうにルイーダの酒場があったりして!?（ない）

注意　お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽい風景（E3開催中にロサンゼルスに行ってきた！ ゲームのお祭りみたいな写真が撮れた！）なども大歓迎ですよー。

ちょっと気になる、こんなコト

●Switchで『ゼルダ無双』をやり込んでいるのですが、Wii U版ではあった、ムービー中のコスチューム反映がなくなっているのが少し寂しい。

【長野県／aisさん㉓】

●『FEヒーローズ』のフェーさんは、英雄召喚イベントてんやわんやで疲れないのかめっちゃ気になる！

【栃木県／村瀬ルチアさん】

●ジョーカーは、悪人の精神世界に侵入して欲望の象徴「オタカラ」を盗み改心させる。『スマブラSP』でも、クッパやガノンドロフなどの悪役キャラを改心させてくれるのでは？

【北海道／ヨタメシさん㉝】

●オノ戦士にはいい思い出がないので、『FE 風花雪月』ブリガンドが心配。

【山形県／ナバール人さん】



【山形県／ケロウルさん㉗】

●『スマブラSP』新キャラPVで、クラウドとジョーカーがワリオバイクを盗んでいますが、もしかしてこのバイク、すごいオタカラなのか？

【山梨県／はやたさん】

●今さらですが、『ポケモン』のミュウはすべてのわざマシンが使えます。もし「メロメロ」を覚えた場合、性別不明のミュウがメロメロを使って効果があるのはオスメスどちらなのか？

【北海道／しのっちさん㉝】



【大分県／みくさん⑰】



【大阪府／たまピーさん】

ああ無情！「そんなバカな」の失敗談

●『スパロボT プレミアムアニメソング＆サウンドエディション』はBGMのアニメソングが1番しか流れないと知っていても、なぜか2番を歌ってしまう。好きなアニメは特に。

【北海道／北のバカ者さん㉜】

●『メイド イン ワリオ』でミニゲームをミスしたときのリアクションがおもしろくて笑ってしまい、続けてミスをしてしまいます。おかげでハイスコアを狙えません。

【岐阜県／じっぱからげさん】

●自分は小学生のころ、家にあった『スーパーマリオランド2 6つの金貨』を『26つの金貨』なんだと思い込んでいました。金貨多すぎ！

【千葉県／とべないインコ〜さん㉑】

●服を買いに外へ出たのに、気づいたらゲームを買っていた。ここまできたら取りつかれているレベル…。

【静岡県／ぎったんばっこんさん⑳】

●『テイルズ オブ ヴェスペリア』をプレイ途中でSwitchをスリープ。そのまま放置してしまい、充電切れにしてしまいました。ゲームはセーブ地点からやり直し。ユーリごめん。

【愛知県／アクアスカイさん】



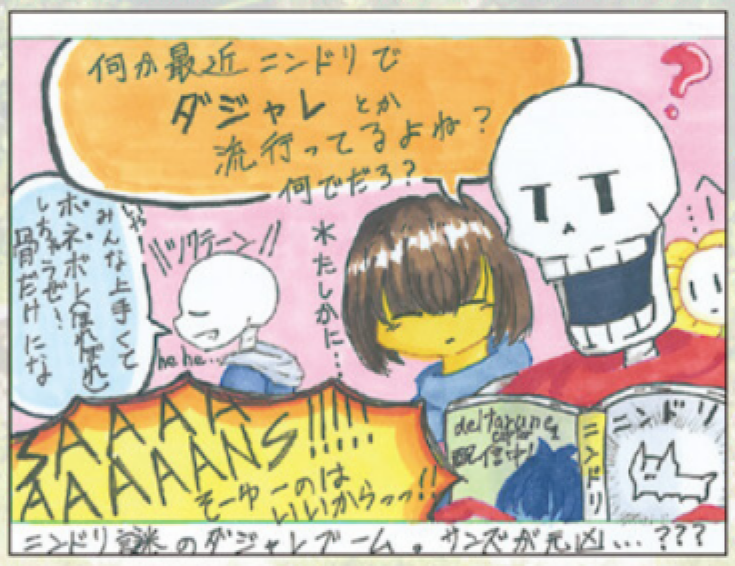
【愛知県／たけのこさん⑱】

ダジャレドリーム

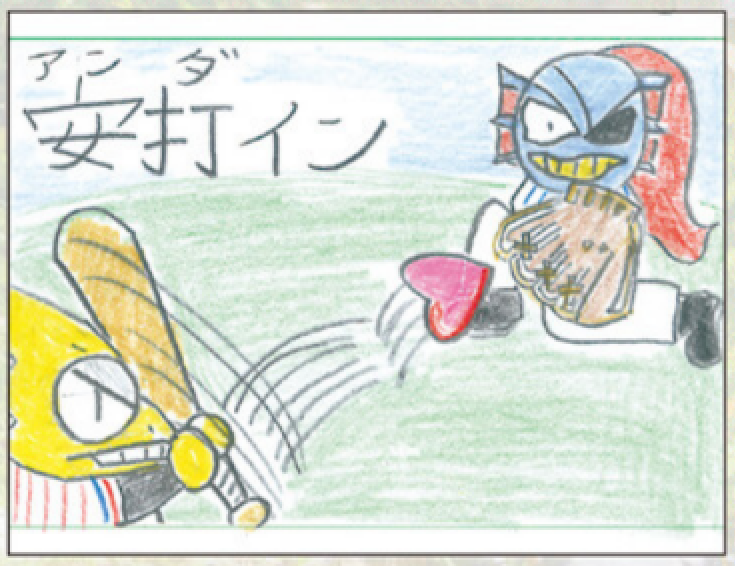
新元号 スゲー良いです！（ニンテンドー3DS）【佐賀県／任芸好人さん】

新元号、任天堂、ラップでも使えそうなくらい、語呂がいい感じ！

一発！芸達者 摩



【千葉県／桜&SAKURAさん】まあ、ホネだけに。今月も届いてるんで並べたよ→



【京都府／カトフィさん⑫】この気持ち、愛するあの人へ、ゴロでもいいから飛んでいけ



【静岡県／Cools9さん⑪】ほんとにあったゲーム名だ！ 専用リモコンなのか〜

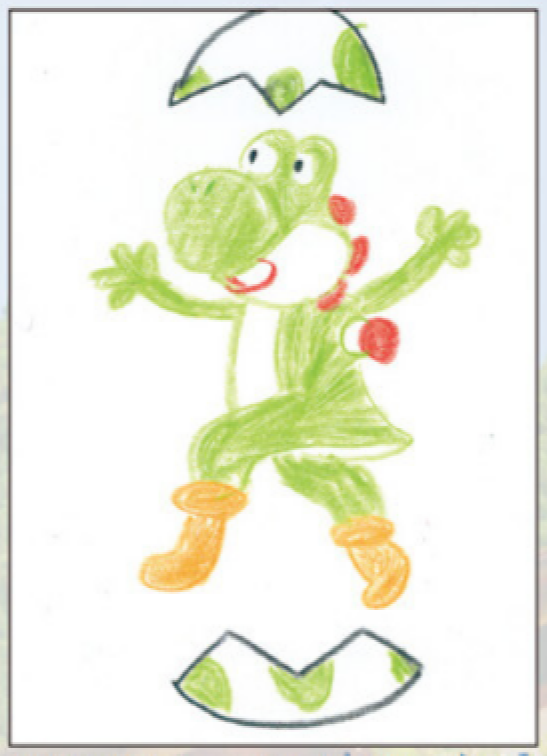


【今月のお題】





【東京都／まんじゅうこわい！さん】ばっちり描けてる。あと折り紙って？



【福井県／冠シャコさん】生まれて飛び出てきゅいっきゅー（効果音）



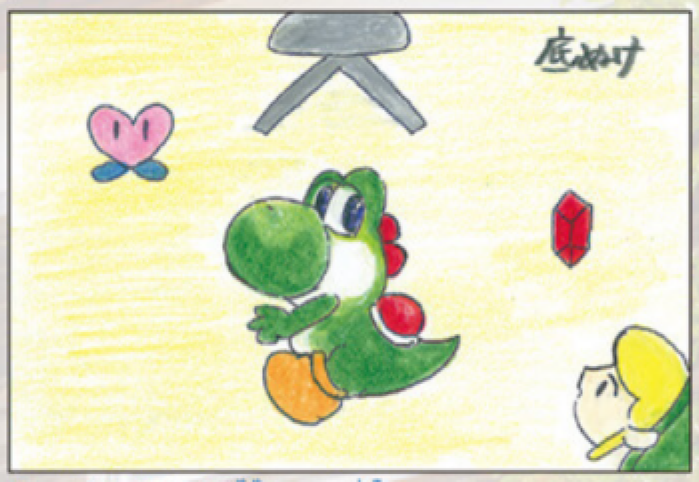
【東京都／Dさん】イラッとするヨッシーにって（笑）。十分いけてるぞ。正面の顔もかわいいし



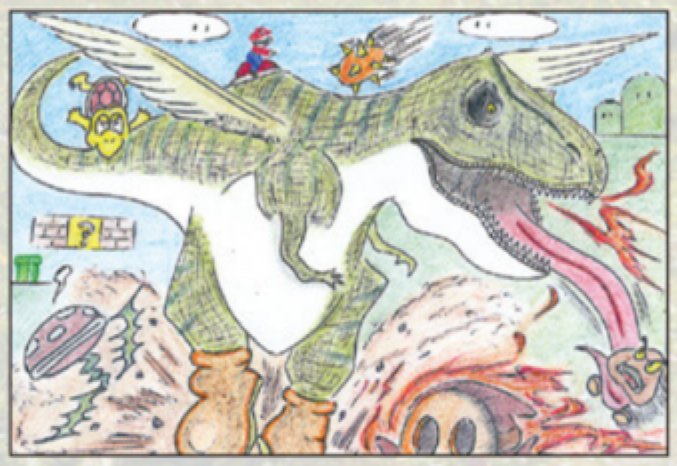
【長崎県／kidiさん】ポチもかわいく描けてますねー。ぎゅってしたい



【愛知県／みっしょんさん】『マリオワールド』からの変遷



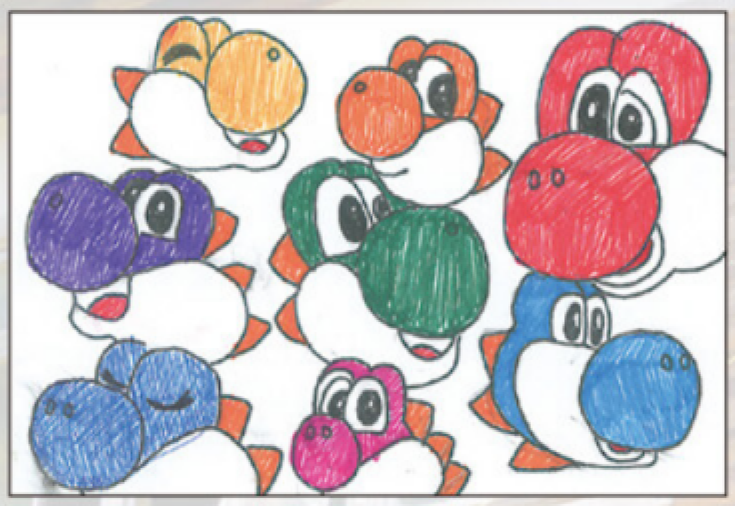
【？／彩香さん】『夢をみる島』のクレーンにヨッシーいた！ リメイク版にも出てくるかな～



【埼玉県／ティンクル☆ポポさん】ヨッシーは恐竜だという設定を思い出させてくれました。大きさもティラノサイルスサイズだとこんなことに…!?



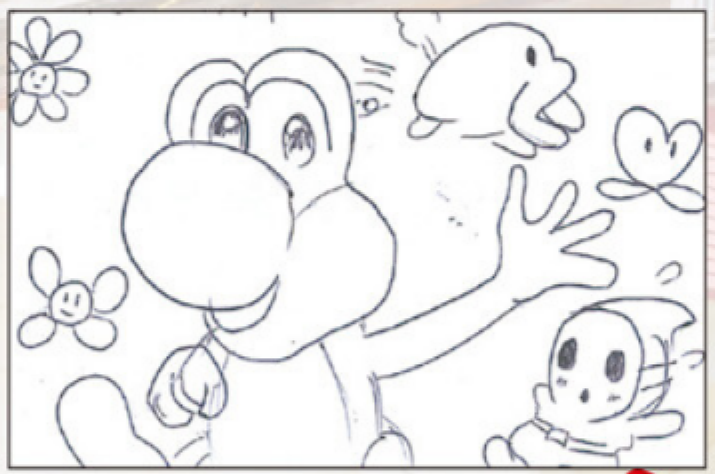
【栃木県／エリさん】最近のプラネタリウムは星だけじゃなくCGなどの映像も重なるんだってね



【長野県／茶摘みさん】カラフルヨッシーもいいよなぁ。色によって性格が違ったりしないのかな



【次々号のお題】
9月号（Vol.305）予定
今回はイヌ限定でお願いできればー。
7月6日必着でお願いします。



【岩手県／令和ちゃんさん】みんなキャラの特徴をつかんでてよいぞ

ダジャレドリーム

人間？ 妖怪ですよ【神奈川県／そぞけにりさん39】

Nintendo Direct

続けて平坦に読んでみると、かなり似ている。

異論・反論、どっちでSHOW!?

今月のテーマ

ゲームの限定版に付いてて うれしいアイテムは？

●紙の説明書。やっぱほしい。
【滋賀県／K.S.さん22】

●ぬいぐるみ。『ヨッシーウールワールド』のamiiboはまだ未開封です。
【岩手県／ぴやくんさん38】

●キャラが水着になるDLコード。
【神奈川県／レオンヒルさん】

●オルゴール！ ゲームで流れる曲をオルゴールで聞きたい。
【鹿児島県／ルーキーマンさん13】

●やっぱりCDがほしいです。
【茨城県／つかていさん】

●カンバッジやラバーマスコットなどがあると、うれしいです。
【宮崎県／ユキうさぎさん】

●そのゲームに出てくる剣や盾、服や食べ物などがついてきてほしい。
【千葉県／かきくけ昆布さん】

●描き下ろしイラストカード。
【石川県／秘密の庭さん】

――というわけで、実は1年くらい前にも同じようなお題を出してたんですけど、それともちょっと違う投票が多くて楽しい結果に。DLより実物グッズがほしいって人多数。では次々回のお題は…。

「海」で思い出すゲーム、ゲームの一場面は？

9月号→7月6日締め切り 【静岡県／ショータイマーさんのリクエスト】

あのゲームの海がキレイだった、海の前のあのシーンで感動した、みたいなご意見もうれしいです！

こんな●●はイヤだ！

●「にげる」のコマンドを破壊して使えなくするポケモンチャンピオン。最初から逃げられないのに…。
【神奈川県／フナキングさん】

●「ハッピールーム！ うわお！」や「閉店ガラガラ」などと言う『とび森』のホンマさん。
【三重県／カシュレイさん19】

●赤い月が出るとより強い敵が出現する、という仕組みが評価され、ノーベル医学賞を受賞するガノン。
【奈良県／ヤドンさん34】

●生徒の不登校や留年システムがある『FE 風花雪月』。
【徳島県／まにぞんさん】

●授業で困ったときは、すぐ「人という字はなぁ、支え合って…」のくだりを語り始めてごまかす『FE 風花雪月』の主人公。
【富山県／カーテンコールさん16】

一発！芸達者 天





【埼玉県／アーリーさん】拡大コピーして切り取ったら、サンズのお面になりそう



【京都府／やまとくんさん20】てってけてけて、てーてー（テーマ曲）が聞こえてきそう



【神奈川県／AGAINさん】トビーさんは兜飾りやこいのぼり知ってるかなぁ？

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒112-0013 文京区音羽1-15-15 シティ音羽205号
ニンドリ「ニンドリ学園 ○○○（それぞれのコーナー名）」係 または gakuen@nindori.com まで

学園父母の会

お父さんお母さんに関する話題のコーナー

●私の家は、父がゲーム好きな影響でソフトがかなり多いです。ですが、こないだ友人に「おまえの家『マリオカート』がないんやな」と突っ込まれました。好みでジャンルが偏るんでしょう。私もレースゲームが苦手です。

【福井県／らーめん。さん(12)】

●ニンドリは10年ぶりです！　結婚して長男がゲームデビュー。今は親子でニンドリを読んでいます。長女ももうすぐゲームデビュー予定。ニンドリで予習しているそうです！

【高知県／ナホさん】

●母の職場で、「引き出しに挟まり」と書かれている書類がパソコンの誤変換で「肥田氏」となっているのを発見。太った中年っぽい名前だな…チンクル！　と連想したそうです。

【福岡県／ゆりらさん(25)】

●『ポケ森』をやっていたら「ヨッシーもいるのね」と母の声。違う、この子ワニ。名前はホウサク！

【大阪府／北野正幸さん(39)】



【福島県／佳月さん(30)】

真実戦隊ウソナンジャー

●『ゼルダの伝説』最新作は、伝説のタライとホースを探す内容らしい。

【神奈川県／レインボーさん】

●桜の開花宣言がニュースになってましたが、地下の世界ではフラウィの開花宣言がニュースになっているみたいです。

【石川県／ジェムリンゴさん】

●『ヨッシークラフトワールド』でポチを放置しすぎると、すねてヨッシーのタマゴを食べちゃうらしい。

【千葉県／てるみゅうさん(40)】

●『ポケモン ソード・シールド』のパッケージには、ブレードフォルム・シールドフォルムのギルガルドがそれぞれ描かれる予定らしい。

【北海道／キラキラさん(33)】



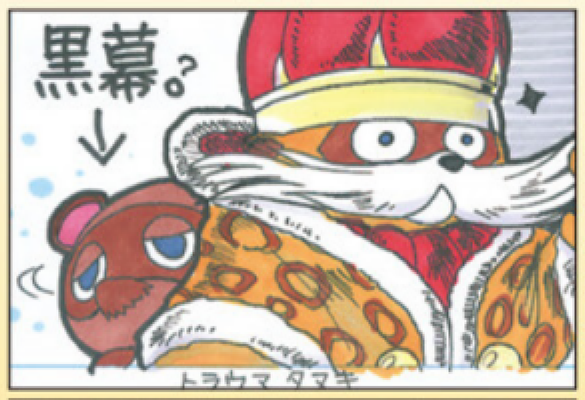
【北海道／しきさいさん】

●『スーパーマリオ』でマリオたちがフルボイスでしゃべらないのは、キノコ王国の方言やなまりがひどいかららしい。また、ネットではそのなまりがかわいいと話題に。

【福岡県／くっぞこさん】

●『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』で、ハイラル城のとある場所を調べると「ゼルダ姫の×××」が手に入るらしい。

【奈良県／シルビューヌさん】



【新潟県／任天はなさん】



【愛知県／はるいち☆HSさん(28)】

ダジャレドリーム

ホッピー　グラスも変わるぞ（ヨッシークラフトワールド）

【滋賀県／カキノハAさん】

ホッピーとは、お酒（焼酎）にまぜる飲料。お酒だけおかわり→グラスが変わるぞ！

どりゃーっ 大回転喜利（だいかいてんぎり）

※決められたお題に対してみんなにネタを披露してもらうコーナーです

今月のお題　新グッズ「マリオのスーパーキノコ」発売。どんな機能を持っている？

●イス。メガネを置いたとこに座ってしまってもメガネが壊れない弾力。

【？／プラズマ将軍さん】

●靴底に入れて、身長が高くなったように見せる、シークレットキノコ。

【徳島県／鬼七さん(30)】

●食べるとマリオの声を担当しているチャールズ・マーティネーさんの声そっくりになる。

【福岡県／ほのぼのカットさん】

●掃除機のルンバ内蔵。自動的にお部屋がキレイに。

【青森県／夢創さん】

●みそ汁の具にするとおいしい。

【新潟県／Kちゃんさん】

●持っているだけで宝くじが大当たりするって！（怪しい）

【広島県／KAENさん(28)】

●栄養価が高く元気になるが、高すぎて「用法用量を守り正しくお使い下さい」と注意書きされている。

【静岡県／多分さん】

●買うとゲームのスタッフロールに自分の名前が出る。

【埼玉県／スガさんさん(13)】

●食べると大きくなりたくなる。

【東京都／KINGさん(14)】

●持ち上げるとライフの最大値が1増える。『マリオUSA』仕様。

【愛知県／DASHさん】

●勝手に右方向へ動く。

【愛知県／少々さん(26)】

●それを知るとルイージに抹殺される。

【福島県／まっくんさん(13)】

●柔軟剤の香りがして癒やされる。

【岐阜県／をちこち48さん】

9月号お題　『FE 風花雪月』の士官学校にありそうな“学校の七不思議”を1つ教えて！

7月6日締め切り　【新潟県／獅子奮神さんのリクエスト】

回答例　●深夜0時に登り降りすると1段増える階段　●用務員室の花子さん　●『FE0』が遊べるカードゲーム専用室がある

正夢、アホ夢、私のドリーム

●見知らぬ公園で、ピカチュウとジラーチが謎の玉を深刻そうな顔つきで見つめていました。それからブラッキーが池の中で号泣していました。怖くなって逃げました。

【富山県／カーテンコールさん(18)】

●ニンドリで私の投稿が載っていないか、必死に探す夢を見ました。

【熊本県／しめサバさん(30)】

●『F-ZERO』のマシンが高速道路を走って、ショッピングモールに入ってゴールする夢を見た。音速のスピードで屋内に入っちゃ危険では。

【奈良県／シルビューヌさん】

●『星のカービィ』に出てくるキャラクターの絵を描くゲームと、カービィといっしょにソフトクリームを作るゲームが、3DSで絶賛発売中な夢を見ました。

【宮城県／ネズミネコさん(13)】

校則 ニンドリ学園 もろもろのコーナー

◎各コーナーへの投稿はアンケートハガキ裏面に書いてね（希望のコーナー名もね）。また、郵便ハガキや封書、メールでもOK。郵送は欄外のあて先へ。メールは「gakuen@nindori.com」まで。◎締め切りはとくにありませんが、月末あたりまでに届いたハガキを次号で採用してます。　◎**希望者は採用したときに年齢を入れます。**年齢を公開してもOKなときは、**年齢の近くに「年OK!」と書いてね。**　◎ニコニコ生放送などWEBで紹介してもいい人は、どっかに**「WebOK!」と書いてね。**　◎必ず自分で考えた&描いたネタで投稿してね。　◎ニンドリの電子版にも、投稿が掲載されますのでご了承ください。

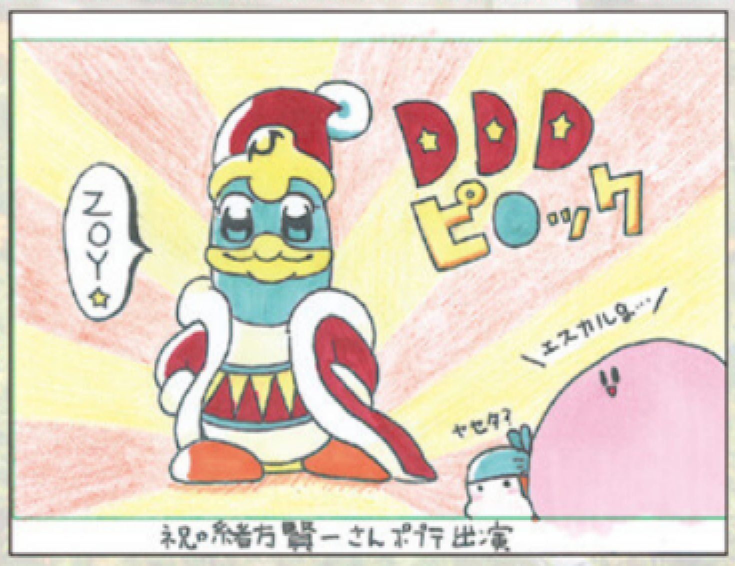
一発！芸達者楼



【栃木県／武器忍さん】頭についてる棒、シナモンスティックではないらしい



【大阪府／小鳥遊さん】流行ったのはもう2年くらい前なのね…懐かしい



【大分県／さくらだんごさん】「ポプテ」のランボーと大佐のシーンの緒方さん最高

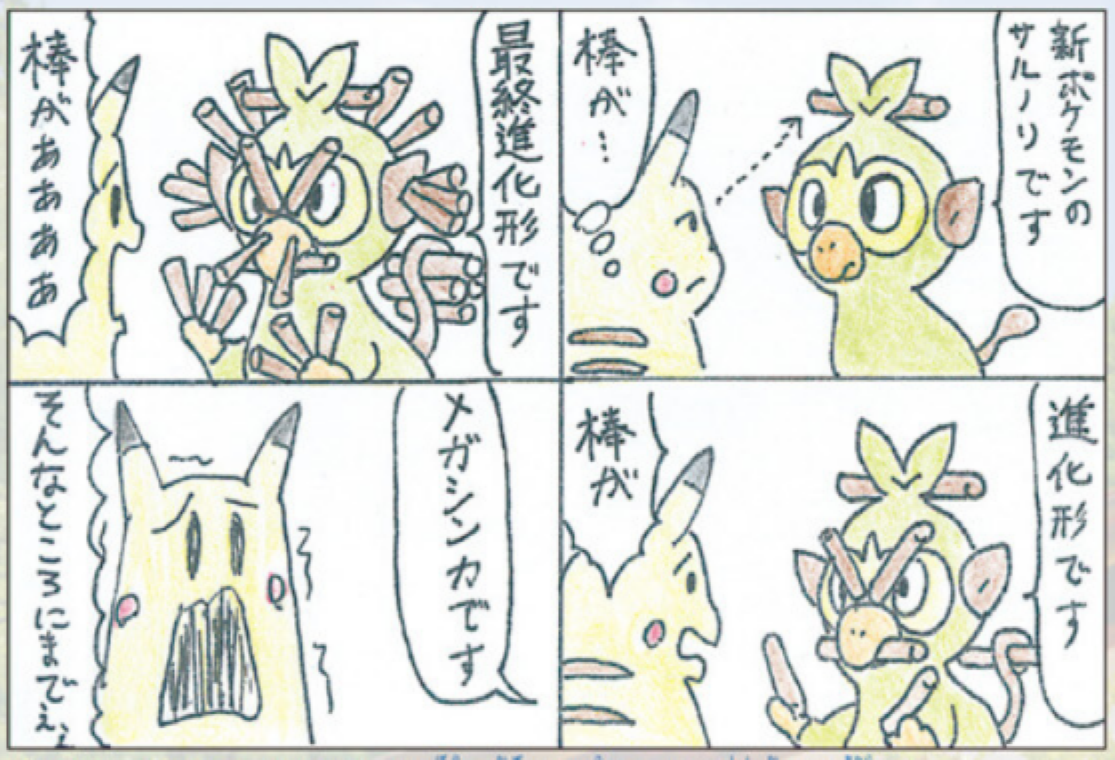
お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。　〒112-0013　文京区音羽1-15-15 シティ音羽205号　ニンドリ「ニンドリ学園 ○○○（それぞれのコーナー名）」係 または gakuen@nindori.com まで

4コマ まんが 夢ばなし

文字を入れる場所は、なるべく紙の外枠から2〜3mmほど内側に書いてね。場合によっては文字が欠けちゃうよ。



【岩手県／月城せつりさん】回復もできず、そのままボス戦へ挑まなければならず



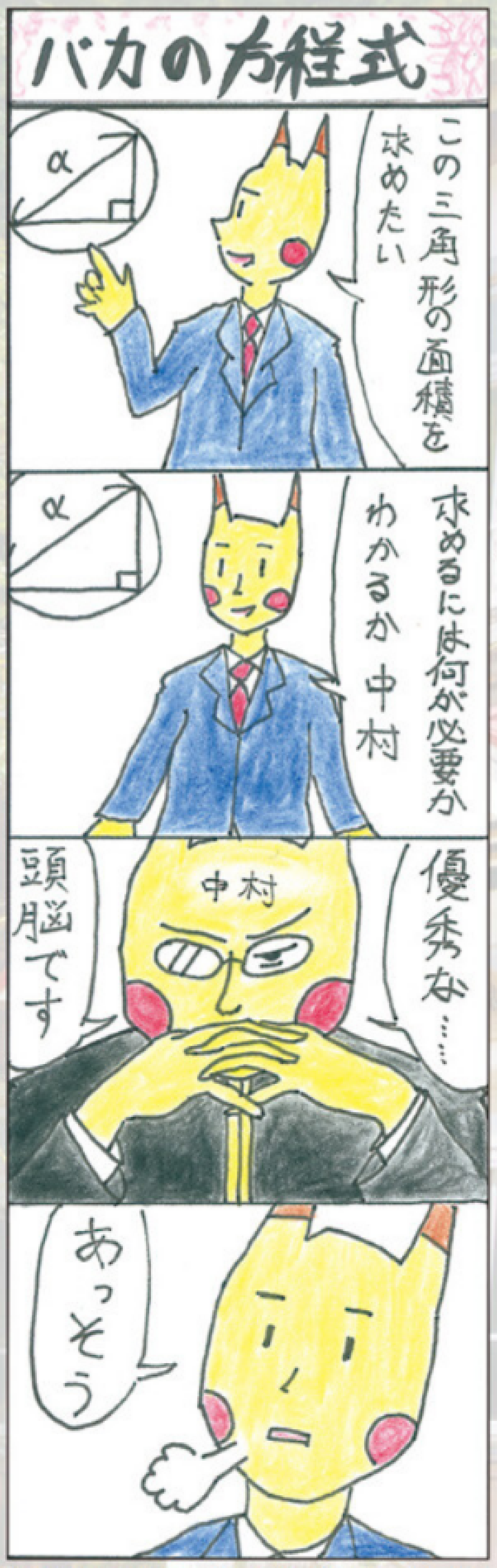
【京都府／動物番長見習いさん】棒の数だけ増えていく進化とか新しい



【神奈川県／山田ちうさん】『ラピュタ』の天空の城で朽ちているロボットは、このようにして出来上がったのだ(ウソ)



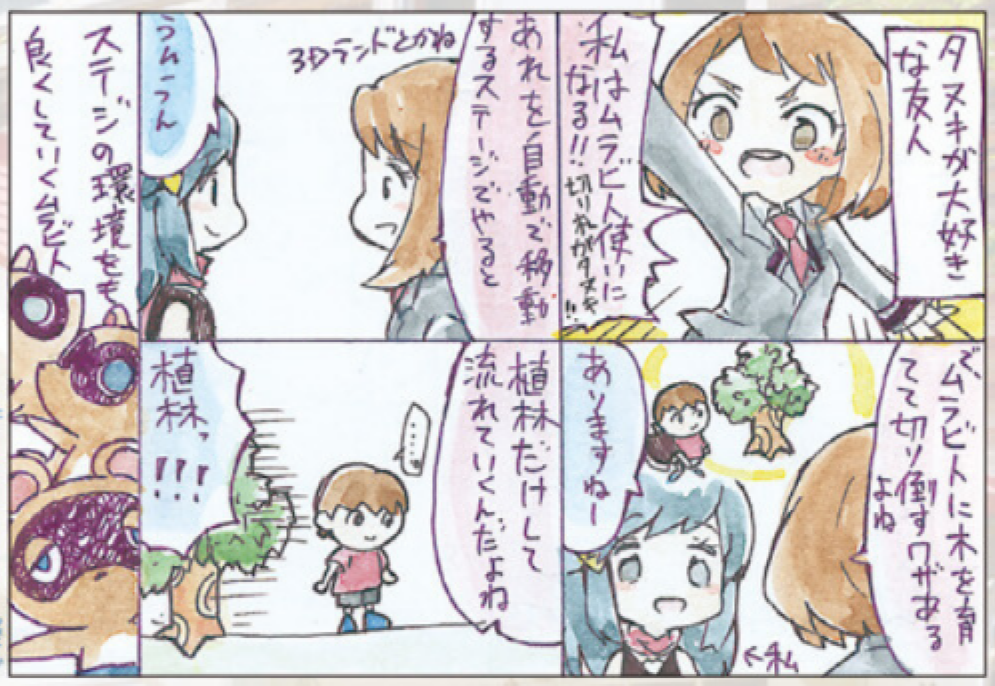
【?／?さん】投稿作の裏面にお名前書いてね。というわけで、家庭を持っている男性って責任感が強くなるってホントですか



【神奈川県／タコ・カイ・ナさん】『エヴァ』のゲンドウさんみたいに発言すると、どんな薄っぺらい言葉も重厚になる感じ



【千葉県／にょきりんさん】新学年になる前の3月くらいに知りたかったテクニックだ



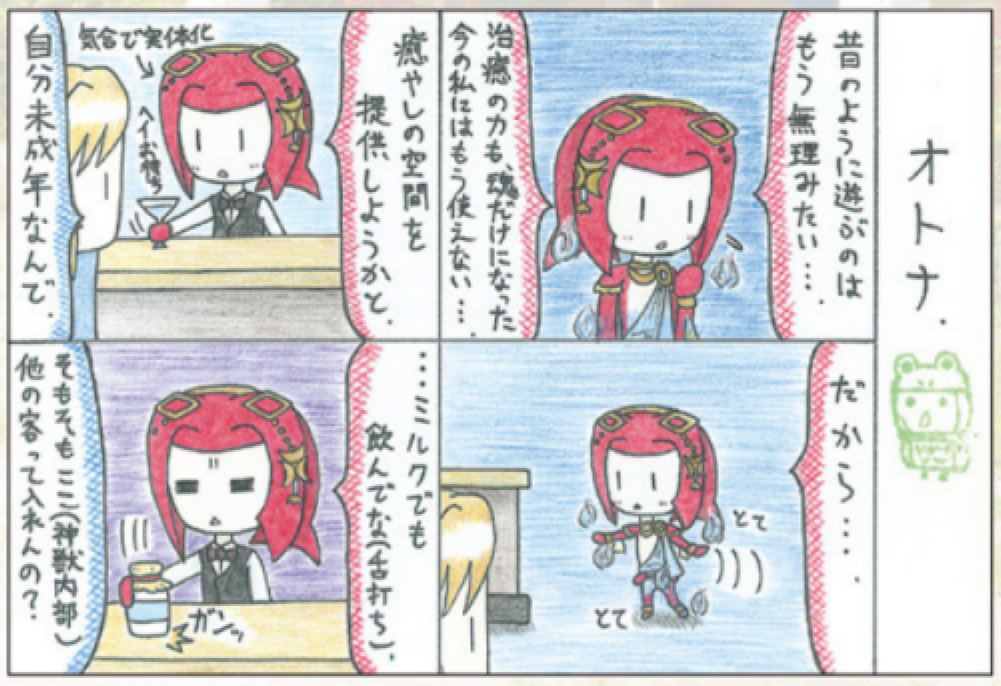
【愛知県／蝉のぬけがらさん】立っているだけで緑化活動がはかどるステキなシステム



【北海道／ライライさん】子ネコくらいの大きさを想像しちゃうけど、背中に乗れるから大きいよなぁ



【?／?さん】チーズタッカルビ、最近はスーパーでも買えるくらいメジャーになったね。大好き〜



【山形県／ケロウルさん】大人の隠れ家風BARなのか〜。おもてなしの心で癒やされたい

4コマ募集要項

- ■用紙サイズはタテ100mm×ヨコ148mm(ハガキと同じ)または同じ比率の紙で!
- ■タテ投稿は掲載サイズを参考に。市販の4コマ用紙でもOK!
- ■文字はなるべく読みやすいように色や大きさに注意してね。
- ■メール投稿もOKです!
- ■必ず自分で考えたマンガでね!

お便りのあて先は　4コママンガは、ハガキサイズか、タテヨコが1:3になっているサイズの紙で送ってね。

〒112-0013 文京区音羽1-15-15 シティ音羽205号
ニンドリ「4コマ」係 または gakuen@nindori.com まで



Game Soft Fanclub

任天堂ハードに関するゲーム、キャラクター、関連グッズやイベントへのお便りを募集中！

commenter

かややん ちょっとマイナーめなゲームタイトルは、来月号までが掲載しやすいと思います。だって…6月12日のE3で、任天堂はきっといっぱい新しいゲームを発表するから。推しゲームのある人は今のうちによろしく！

Illustration by しおふぁ



【兵庫県／ひろみさん】 6月12日の発表で、Switch版の新しい情報が出るといいよね。さてどうなる？

ファイアーエムブレム部

いろいろ判明してきた新作『FE 風花雪月』、みんなの感想はどうかな？ お気に入りのキャラクター、見つかった？



【北海道／みずさん】 いろんなシリーズのおいしい部分がそろってそうだから、『FE』を知るのにいいかもね



【栃木県／姉川レニアさん】 来年の春まで、ちょっとヤキモキしそうだけど、受験もがんばって！



【鹿児島県／瀬都のぞみさん】 今からでも『FE覚醒』ぜんぜんアリっす。ゲーム中のルキナでお気に入りのシーンがあったら教えてね



【東京都／Alyssさん】 セイロス聖教会の最高指導者、レアさん。優しかったり厳しかったりするのかな？



【青森県／奇斗さん】 何だか、トレックいいやつって感じ？ 支援会話Aってけっこうタイヘンだけど、がんばる価値あり



【栃木県／村瀬ルチアさん】 『FEサイファ』、フレンドの育成した英雄を見てると、新しい発見もありそうです



【栃木県／ルフルキ好きださん】 インテリさん…？ ああ、開発のインテリジェントシステムズ！



【宮城県／エミリオさん】 ストーリー、キャラ、システムはもちろん、CDとアートブックも楽しみだ～



【栃木県／ぴよこまめさん】 第1印象が悪くても、さまざまな会話で好きになるキャラ、いますね

DELTARUNE部

今月は『DELTARUNE』だけで部になりました。付録CD楽しんでくれたかな？ ファンになったら投稿よろしく～。

Illustration by 謎兎





【宮城県／あんこもちさん】 無料で遊べる第1章だというのに、セリフパターン多いしイベント豊富だし、すげーぜ



【埼玉県／りゅうさん】 先にこちらを遊んで困ることはないんだけど、楽しさがアップするね

そのほかのゲームもガンガン投稿してね!



【東京都／春 井守さん】 『DQV』だから親子とか家族のお話になるのかな。劇場で見たら泣いちゃいそう



【キマも都県／マアヴル・リリーさん】 Switchで初めて遊ぶって人も多そう。それぞれの違い、よくわかりました！

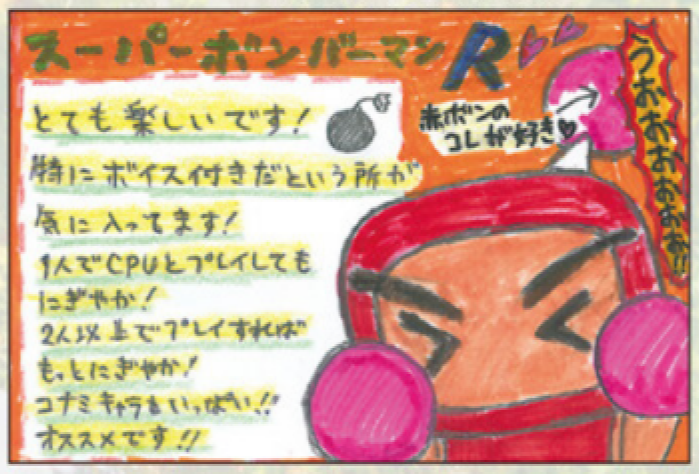


【宮城県／海猫軒さん】 弟さんは先に『DELTARUNE』やってるのね。お金たまったら『アンテ』からぜひ



【神奈川県／ハクヤさん】 町の中は、『UNDERTALE』を知ってるとすっごく楽しいよね！

【埼玉県／歌姫プリンAさん】 久々の『ボンバーマン』ということもあり、かなりいい感じ！



■『DELTARUNE』のクリスは私と似てると思った。クラスで目立たず、友だちも少ないトコとか。友だち、仲間など、考えさせられるゲームです。**【静岡県／ぱぴぴるさん】** ある意味、共感を呼ぶ設定なのかも…？

お便りのあて先は ファンクラブは好きなゲーム、メーカーについての言葉と絵を送ってね。 〒112-0013 文京区音羽1-15-15 シティ音羽205号 ニンドリ「ファンクラブ ○○○（ゲーム／メーカー名）」係 または gakuen@nindori.com まで

星のカービィ部

さて、28年目のカービィはどうなるのか。E3で何か発表されたらうれしいけど…？

■人生で初めて遊んだゲームが『鏡の大迷宮』です。当時、通信ケーブルを使って姉と弟と3人で冒険。ケンカになったり、親からは「ゲーム人間1号」と呼ばれるくらいハマりました。小学1年生でしたが背景のドット絵に感動しました。あれから15年！【愛知県／ストロベリーさん】『スタアラ』もぜひ～。



【東京都／速水さん】カービィとの関わり方とか、いい感じの距離感とかも魅力かな？



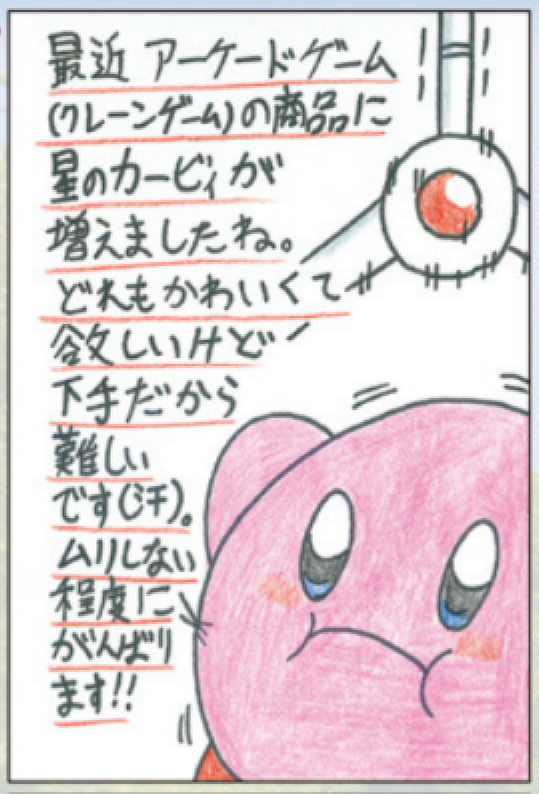
【滋賀県／そのへんのリンゴさん】Switchの大画面で見られたってのもうれしいかも！



【大阪府／たまピーさん】エイプリルフールのネタ、おもしろかった！ 来年は誰が四角く？(なりません)



【神奈川県／のにのーさん】初代から、変わらぬかわいらしさ。ラストのデデデ戦も好き～



【広島県／マルマルさん】『夢の泉』のクレーンを思い出しちゃうくらい大きなぬいぐるみもあるね



【神奈川県／山田ちうさん】小技林ありがとう！ HAL部屋などのウル技もぜひ試してね。コントローラおすすめ！

ゼルダの伝説部

E3ではきっと『夢島』の続報があるんじゃないかな！



【栃木県／しゅりさん】Switch版で初プレイとかうらやましい。楽しいぞ～



【東京都／KEIさん】敵キャラクターとして、ちょっとやっかいだった気もします。美麗になった画面でどうなるんだろう…。今ドキのカービィのデザインに近くなるのかなぁ



【福岡県／ギモモさん】あはははは。今だからこそできるコラボレーションいいね！ アシュリー！ バイト！

ポケットモンスター部

旧作、新作、カードゲームまで。今月も幅広い作品に投稿がありました～。

■『ポケモン ソード・シールド』が今から楽しみです。最初のポケモンはメッソンにして、いっしょに冒険したいです。発売されるまでに、Switchを買ってもらえるといいなと思いました。【三重県／メロンねこさん】メッソン、トカゲっぽくもあり、オタマジャクシっぽくもあり、丸い顔と小さな手がかわいいですね！



【大阪府／クラシュさん】さっそく最初のポケモン、決めましたね。進化した姿も気になるね



【富山県／カーテンコールさん】10年前には遊んでいなかったのを始めたんだね。時代感じなさそう



【岡山県／神月おさん】ギーマさんのファンが、みんなカードに登場したことを喜んでますっ

マリオファミリー部

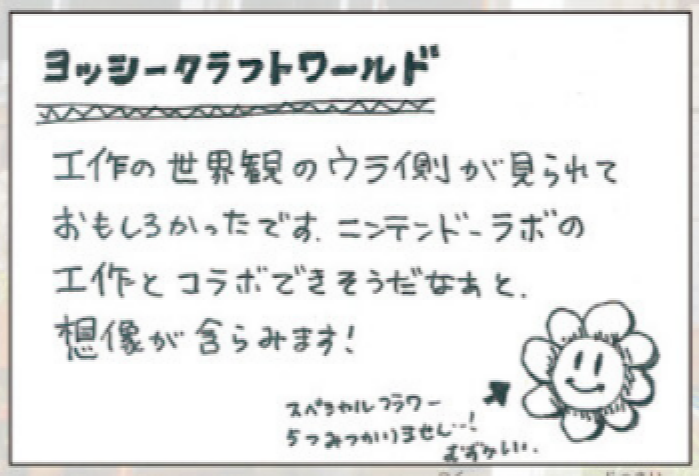
『クラフトワールド』みんな遊んでる？ もうすぐ『マリオメーカー2』も出るし、忙しいっ。



【北海道／ライライさん】抱きしめたらどんな感触なんだろう、ふわふわでモコモコ？ ちょっとすべすべ？



【京都府／CCザボンさん】親子で遊んでるのかな？ 『Newマリオ U』はピッタリのゲームですね～



【大阪府／keyさん】Toy-Conで作ったものが実際に『クラフトワールド』に登場したり!? あったらいいな



【北海道／詩音さん】『ヨッシー』恒例、遊びやすい難易度＋極めようと思うとすごく難しいバランス調整！

そのほかのゲームもガンガン投稿してね！

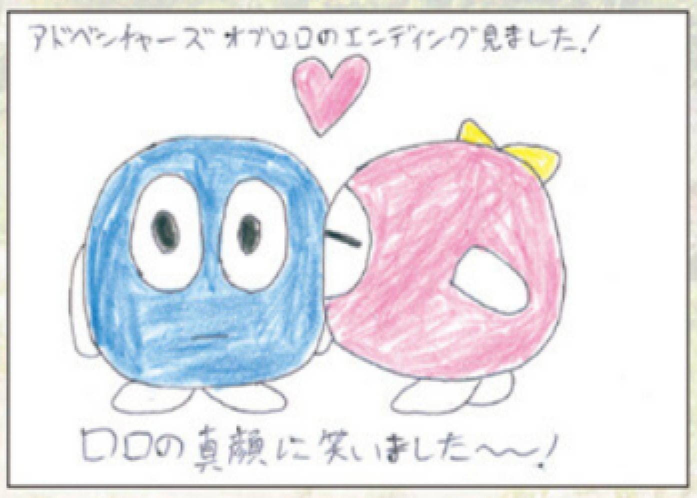
■やっと『大逆転裁判2』をクリアしました。シリーズ屈指の難易度でしたが、前作の伏線をみごとに回収していて、最高傑作と言われるのも納得しました。【福岡県／歓蔵さん】タクシューさん大好きになっちゃう！



【神奈川県／ラフサキさん】対戦サバイバルホラー。怖そう＆楽しそう



【福岡県／花の名さん】できることがたくさんあってすごい！

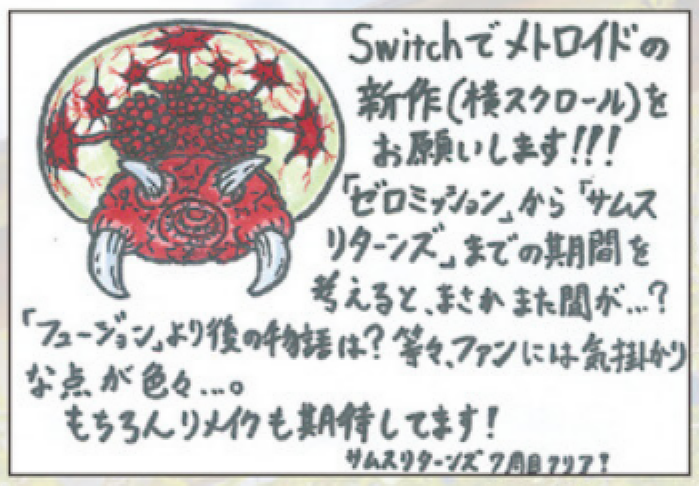


【北海道／ヨタメシさん】Switch Onlineかな。おめでとう！

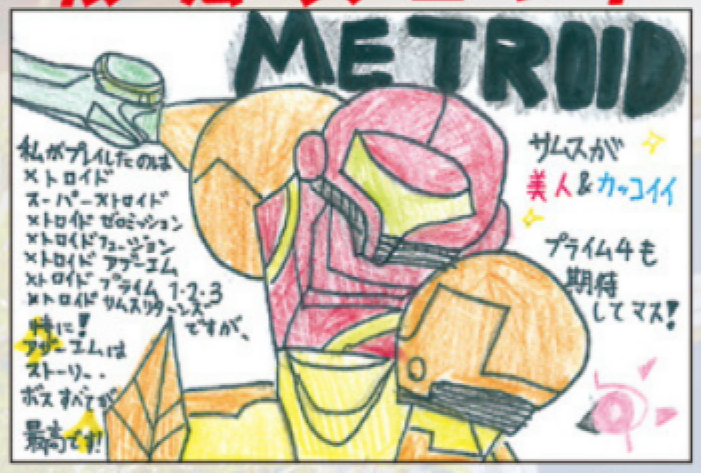
お便りのあて先は　ファンクラブは好きなゲーム、メーカーについての言葉と絵を送ってね。
〒112-0013 文京区音羽1-15-15 シティ音羽205号
ニンドリ「ファンクラブ ○○○（ゲーム／メーカー名）」係 または gakuen@nindori.com まで

任天堂部

春から夏にかけて話題作が毎月出る感じだね。来月には、E3があるのでさらに気になるゲームが増えるでしょう。再来月号ではこの任天堂部、かなり拡大しちゃうかもね？



【千葉県／むらピクさん】『リターンズ』よかったねえ。あのシステムでもう1作遊びたいかも



【北海道／五十嵐絵菜さん】『アザーＭ』もよかったね。『プライム４』はよき方向に進んでいると信じてる



【？／オリーブさん】ランクアップおめでとう！ オンライン切れる前でよかった。ガチエリアのほうがSはタイヘンだよね



【長野県／巽にいこさん】原作を遊んでないんですね。Switch Online ファミコンの『悪魔城』遊んで！



【山口県／みっちぃさん】クリアをあきらめてる人は参考にして、チャレンジしてみてね。クリア報告を待つ



【熊本県／トマトさん】ふり向いたらカーボンがいたときの恐怖！

■ダウンロード版が安かったので、『FE覚醒』を買ったらものすごくおもしろい！ 初めての『FE』ですっかりファンになり『FE無双』も買いました。『風花雪月』も楽しみです！【大阪府／ぴょんぴぴさん】『FE』ファン増えてます！

マーベラス部

『ルーンファクトリー４スペシャル』の発売が迫ってきたね。『DAEMON X MACHINA』もその後に控えていて、この夏はマーベラスから目が離せない！



【北海道／龍本羽流風さん】かわいいキャラとのんびり異世界生活を送れるのがいいね。どこでも遊べるSwitchにピッタリ



【徳島県／わこっとんさん】『3つつながる』主人公だね。かわいい！



【千葉県／ヒマワリさん】おー、リメイク版発売の前に間に合ったね！



【神奈川県／ねこやしきさん】主人公、どっちから始めようか〜



【三重県／おデデさん】この方といえば…イラコン見られるかな？

そのほかのゲームもガンガン投稿してね!



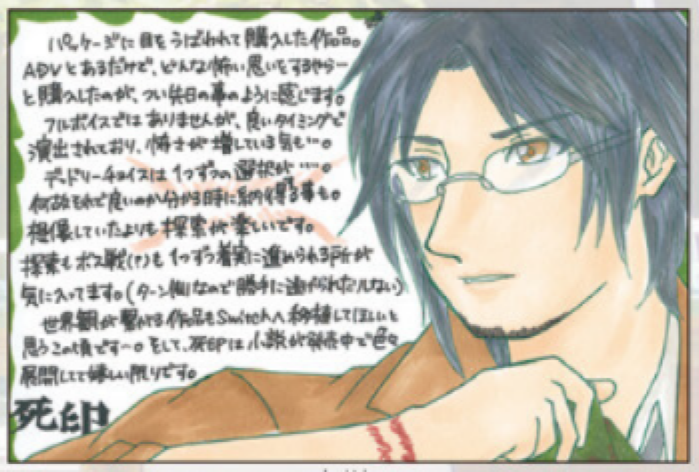
【福岡県／ゆりらさん】スポーツもいいけど、リゾートにいる気分になれるのがいい！



【岩手県／たかみさん】けっこう爽快なアクションシューティング！



【山口県／フナダさん】ほんとなぁ。3DSはまだまだ遊べると思うんだけどね。すれちがいた〜い



【福島県／栖章さん】『死印』、ドラマCDやノベライズ、コミックにも展開してるんですね



【千葉県／やなぎ にびさん】マッスル！ Joy-Conでも遊びたいゲームのひとつ

■『ネコ・トモ』にハマっています。3DSで遊んでいます。ミニゲームが少し難しかったりしますが、ネコたちの動きや表情がかわいくて、癒やされまくっています。【埼玉県／おけゆきさん】 ネコネコもトモモも、どっちもかわいくて遊んでないときも気になったりするよね。



【群馬県／修学旅行は九州さん】立向居くん、いいですね。もう弱小とか言わせないぜ！

投稿のきまり

任天堂系ハードのゲームに関する感想や期待の声などを、絵＋文章または文章のみで投稿してください。ハガキか、ハガキサイズの厚めの紙、もしくはアンケートハガキで送ってね。さらに、メールでも投稿受け付けているよ！

■文字は端に書かず、5mmくらい内側に書いてね　■住所と本名は書かなくてOKです

■封筒でまとめ送りもOK。投稿1枚1枚にペンネームを書き、折らずに送ってね

■メールでイラストを送るときは1200×1800ドット程度の大きさでjpgなど一般的なフォーマットで送ってね。ドリキンの注意書きも参考になると思います！

【イラストカット】キャライラスト単体。背景は全面白にし、キャラクター名を明記してください

あて先… 〒112-0013 文京区音羽 1-15-15 シティ音羽 205 号
ニンドリ ファンクラブ ○○○○部
（ゲームタイトルやメーカー名など）

メールアドレス：gakuen@nindori.com （件名に「FC ○○○部」と書いてね）

締め切り…8月号：6月4日、9月号：7月3日必着

■投稿されたハガキは、ファンクラブ以外のコーナーやWEB（ブログ、ツイッター、生放送など）で紹介する場合があります。WEBで紹介されるのがイヤな人は、「WEB ×」とペンネームの近くに書いてください。
■ニンドリ電子版にも、投稿ハガキが掲載されますのでご了承ください　■投稿された文章は、内容が変わらない程度に編集する場合があります

Nintendo Topics ニンドリくんのア・ラ・カルト

今夏配信予定の任天堂のスマートフォンアプリ『マリオカート ツアー』のクローズドベータテストが、Android限定で5月22日～6月5日の期間に行われるよ。スマホならではの『マリカー』がどんな内容か楽しみだー！



ニンドリくん

NEWS 『スーパーマリオメーカー2』発売日決定！



Nintendo Switch『スーパーマリオメーカー2』が6月28日に6458円(込)で発売されます。早期購入特典はコース作りが快適になるタッチペンに決定(ダウンロード版購入者にもプレゼント)。また、数量限定で「Nintendo Switch Online個人プラン12か月利用券」付きも同時発売。価格は7538円(込)です。



←ネコマリオや新たな仕掛けなどが登場！

NEWS Switch好調！ 販売台数は前年比23%増

任天堂は4月26日、2019年3月期の決算説明会を開催しました。Nintendo Switchは2回目の年末商戦を終え、年明け後もピークアウトせず、さらに本体の普及が加速しています。これはWiiを超える普及ペースで、日欧米を合算した通期販売台数(2018年4月～2019年3月)は前年より23%増え、合計1695万台になりました。ソフト面では『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』が1381万本、『ポケットモンスター Let's Go! ピカチュウ・Let's Go! イーブイ』が1063万本、『スーパー マリオパーティ』が640万本、『New スーパーマリオブラザーズ U デラックス』は250万本を全世界で販売。さらに2017年に発売の『マリオカート8 デラックス』が今期のみで747万本を売り上げており、Nintendo Switchビジネスはハードとソフト、どちらも好調な状況となりました。ニンテンドー3DSに関しては、引き続き販売を継続していくとのことです。また、Nintendo Switchを中国で販売することも正式発表され、現地法人のテンセント社と共同で発売に向けて取り組んでいく予定。

グッズ マイニンテンドーのギフトが大充実！ 新たに5つのアイテムが引き換え可能に！

任天堂のゲーム体験をもっと楽しく便利に、おトクになる会員サービス「マイニンテンドー」。サービス開始から3年経ち、ポイントが貯まっている人も多いはず。4月から新しいギフトとして「Nintendo Labo ペンスタンド＆貯金箱(250プラチナポイント)」「レターセット(各プラチナ400ポイント)」「ハコボーイ！＆ハコガール！ ふせん 2冊セット(100プラチナポイント)」が登場しました。所有ポイントは有効期限があるので、ポイント通帳の残高を確認してぜひ交換してくださいね。

Nintendo Labo ペンスタンド＆貯金箱



←『Nintendo Labo』と同じダンボール素材を使用

スーパーマリオ レターセット



ゼルダの伝説 レターセット



どうぶつの森 レターセット



ハコボーイ！&ハコガール！ ふせん(2冊セット)



←↑大小2種のふせんがセットになっています

グッズ コスメが当たる「一番コフレ」にカービィ！

コスメグッズが必ず当たる新しい一番コフレに『星のカービィ』が初登場。カービィと花のオリジナルアートを使ったコスメグッズをゲットしてね！





←A賞ププなコスメパレット、B賞ほよほよチーク、C賞はなやかルージュ、などが当たります！

一番コフレ 星のカービィ
COFFRET COLLECTION
■発売日：5月25日(土)
■価格：1回780円(込)
■発売元：株式会社BANDAI SPIRITS
■取扱店：ローソン、そのほかコンビニエンスストア、書店、ゲームセンター、ホビーショップなど ※取扱いのない店舗あり

グッズ 「スーパーマリオ」のアパレルが続々登場！

三英貿易から「スーパーマリオ」のTシャツとキャップが4月12日より販売開始となりました。特殊プリントや立体刺繍などおしゃれですよ！

スーパーマリオ Tシャツ(マリオ／ルイージ／クッパ／敵キャラクター)
■価格：各3240円(込)
■サイズ：M、L、XL
スーパーマリオ ローキャップ(マリオ／ルイージ／アイテム総柄)
スーパーマリオ キャップ(クッパ)
■価格：各3780円(込) ■フリーサイズ



NEWS 『OCTOPATH TRAVELER』ライブ開催

スクウェア・エニックスのNintendo Switch用RPG『OCTOPATH TRAVELER』の楽曲を、生で演奏する初ライブが開催決定。ファンから評価の高かった楽曲を中心に演奏します。本ライブ用に生島直樹さんが描いた新イラストもいい！

OCTOPATH TRAVELER Break, Boost and Beyond



OCTOPATH TRAVELER Break, Boost and Beyond
■日時：7月28日（日）1st：13時45分開場、14時30分開演／2nd：17時45分開場、18時30分開演
■会場：オリンパスホール八王子
■料金：指定席7800円（込）／注釈付き指定席6800円（込）
※注釈付き指定席は舞台の一部が見えづらいお席となります

Nintendo♥Life カービィ27周年

1992年4月27日にゲームボーイで発売された『星のカービィ』が27周年を迎え、公式TwitterやSwitchのゲームニュースなどでお祝いが行われました！



⬆記念合作イラスト動画が公開



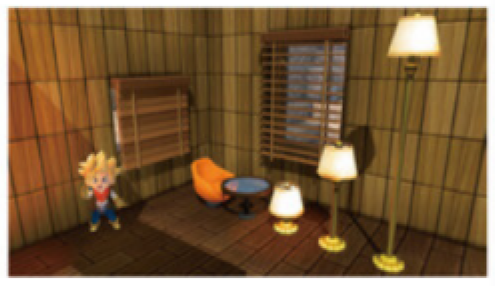
⬅27周年の当日4月27日0時になった瞬間にお祝いイラストをツイート



⬆『ハコボーイ！』公式Twitterではキュービィがケーキ姿でカービィ先輩をお祝い！

ひとことニュース＆ハイライト

▼米国で毎年開催されるビデオゲームの展示会「Electronic Entertainment Expo（E3）」。今年は日本時間の6月12日（水）～14日（金）に行われます。任天堂は過去数年と同様に、映像プレゼンテーション「NINTENDO DIRECT:E3 2019」を6月12日（水）午前1時に配信。2019年発売のNintendo Switchソフトを紹介する予定とのこと。



▼スクウェア・エニックスがNintendo Switchで発売した『ドラゴンクエストビルダーズ2 破壊神シドーとからっぽの島』。モノづくりがもっと楽しくなる追加DLC第1弾「和風パック」と第2弾「水族館パック」に続き、追加DLC第3弾の制作が決定。内容や配信時期は未定ですが、開発中の画面を見て待っててね。



▼スクウェア・エニックスから発売中の『チョコボの不思議なダンジョン エブリバディ！』で、主人公・チョコボが変身するジョブのぬいぐるみが4種類発売されます。まず、7月に「すっぴん」が3024円（込）、「白魔道士」が3780円（込）で発売され、続いて8月に「ナイト」と「赤魔道士」が各3780円（込）で発売される予定です。



▼スクウェア（現：スクウェア・エニックス）がSFCで発売した名作RPG『クロノ・トリガー』の音楽がゲーム映像付きで楽しめる「Chrono Trigger Original Soundtrack Revival Disc」が7月10日に発売。MP3音源も付属。価格は5400円（込）。



アンジェロ飛鳥のラッキーゲーム星占い

今月のひとこと
令和が来ようと世間はあまり変わらないですが、改元を機に結婚などの大事を決めたなんて人も少なくないようで、少しずつ何かが進むのは良いことですね。



1st さそり座（10/23～11/21生）
多少の反対意見があろうとも基本的な方針は曲げず、交渉して折り合いをつけていくのが吉
★チームソニックレーシング

2nd おとめ座（8/23～9/22生）
物事を考え過ぎずにシンプルに捉えよ
★SEGA AGES バーチャレーシング

3rd やぎ座（12/22～1/19生）
問題の因果関係を理解し次に生かせ
★Death Coming

4th ふたご座（5/21～6/20生）
根を詰めずに少しずつ休みながら
★The Swords of Ditto: Mormo's Curse

5th しし座（7/23～8/22生）
多方面に気配りをして公平感を出そう
★エックスモーフ：ディフェンス

6th おうし座（4/20～5/20生）
権利を求める前にやるべき義務を果たす
★SAINTS ROW: THE THIRD - THE FULL PACKAGE

7th うお座（2/19～3/20生）
ミスは素直に申告してすぐ対策を
★ドラゴンクエストX 5000年の旅路 遥かなる故郷へ オンライン

8th みずがめ座（1/20～2/18生）
功名心を抑えてまず全体のために動け
★アサシンクリード III リマスター

9th てんびん座（9/23～10/22生）
考えるより先に行動。問題はあとで修正
★Island（アイソランド）

10th いて座（11/22～12/21生）
苦手に少し慣れておくとあとで役立つ
★Zombie Night Terror

11th おひつじ座（3/21～4/19生）
どんなアイデアでもまず人と相談すべき
★パンティパーティー



12th かに座（6/21～7/22生）
不調でうまくいかないときは休むチャンスと捉えて休みましょう。リラックスが第一
★バイオハザード オリジンズコレクション

ラッキーゲーム ★＝Nintendo Switch ★＝3DS

エディットモード・チカーノのオシエテンチョ～！



Vol.89
KOGの最新情報などを直接お届けする連載コーナー

チカーノブログ:https://editmode.jp/chika-no-blog/

ニンテンドーTシャツコレクションシリーズ THE KING OF GAMES
任天堂のゲームをモチーフにしたアパレルブランド制作・販売中！
https://editmode.jp

こんにちは！ チカーノ です。ついに新時代きましたねー！ 令和ー！ 良い時代になるといいな♪



Tシャツシーズン到来☆ チカーノのこの夏おすすめTシャツ TOP3



どうぶつの森「365days」 さわやかなデザインで、少しガーリーめ。ゲーム好きの女性にも◎



スプラトゥーン2「ミステーシュラッグT」 一瞬なんのTシャツ？て、目を引くキャラクターが◎



カセットラインTシリーズ「ピンボール」 KOGのロングセラー商品。夏はやっぱり白いTシャツが映えます！

おしえてコーナー

チカーノ：ついに今年もTシャツシーズン到来ですね！ テンチョーのこの夏おすすめTシャツTOP3を、教えテンチョー！

テンチョー：おすすめ3位→「レジェンド オブ ゼルダ」。『ゼルダ』20周年のタイミングにKOGで最初に制作したゼルダTシャツ。宮本茂さんも御着用いただいたりと個人的に思い入れも強い1枚です。
おすすめ2位→「ドラゴンボール神龍の謎／THE PANTIES OF A HOT BABE!!!」脇役のウーロンをモチーフにしているんだけど、1ポイントで着やすいデザインがオススメ。
おすすめ1位→「マリオブラザーズ／ドカンマリオ」KOG-Tシャツの第1弾で17年間作り続けているKOGの定番Tシャツ。僕も17年間着続けています。



気になる最新データをニンドリ流に味付け!

ランキング研究所

令和令和と盛り上がってますが、このページは今月が平成最後の情報です。長い歴史の最後に首位を勝ち取ったのは、あの人気作品でした!

任天堂ハードソフト売り上げTOP20

4月1日～4月28日集計

(メディアクリエイト調べ)

1 NS 初 スーパードラゴンボールヒーローズ ワールドミッション



10万1776本(累計 10万1776本)

バンダイナムコエンターテインメント 対戦型カードゲーム 4月4日 7344円(込)

「ドラゴンボール」のキャラクターで遊ぶ、アーケードで大人気のカードゲームが家庭で楽しめちゃいます。他のユーザーと戦って、目指せトップランカー!

2 NS ↑3 ヨッシークラフトワールド



6万3134本(累計 11万6460本)

任天堂 アクション 3月29日 6458円(込)

ワンランク上昇です。Joy-Conおすそわけで2人プレイもできますよ。「おんぶ」でなんとタマゴ投げ放題! 家族や友達とワイワイ楽しみましょう。

3 NS ↓1 大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL(同梱版含む)



5万4361本(累計 304万8316本)

任天堂 対戦格闘アクション 18年12月7日 7776円(込)

ついに300万本の大台を突破、シリーズ史上最大の売上です! 最近のアップデートによるステージ作成機能の追加で、さらに遊びの幅が広がりました。

4 NS 初 Nintendo Labo Toy-Con04:VR Kit(ちょびっと版含む)



5万2045本 (累計 5万2045本)

任天堂 その他 4月12日 8618円(込)

5 NS ↓2 New スーパーマリオブラザーズ U デラックス



4万4076本 (累計 59万5548本)

任天堂 アクション 1月11日 6458円(込)

順位	機種	前回	タイトル	売り上げ	累計	メーカー	ジャンル	発売日	価格
6	NS	↓5	マリオカート8 デラックス	4万1665本	224万5121本	任天堂	レース	17年4月28日	6458円(込)
7	NS	↑10	ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド(限定版含む)	3万4598本	137万6929本	任天堂	アクションアドベンチャー	17年3月3日	7538円(込)
8	NS	→8	Minecraft(同梱版含む)	3万1970本	69万2362本	マイクロソフト	アクションアドベンチャー	18年6月21日	3888円(込)
9	NS	↓7	スーパー マリオパーティ(同梱版含む)	3万631本	110万4902本	任天堂	パーティ・バラエティ	18年10月5日	6458円(込)
10	NS	↑11	スプラトゥーン2(同梱版含む)	2万7756本	300万7206本	任天堂	アクション	17年7月21日	6458円(込)
11	NS	↓6	ポケットモンスター Let's Go! ピカチュウ・Let's Go! イーブイ(同梱版含む)	2万7304本	158万4254本	ポケモン	RPG	18年11月16日	各6458円(込)
12	NS	初	ファイナルファンタジーX/X-2 HD リマスター	2万3424本	2万3424本	スクウェア・エニックス	RPG	4月11日	7344円(込)
13	NS	初	ファイナルファンタジーXII ザ ゾディアック エイジ	1万6527本	1万6527本	スクウェア・エニックス	RPG	4月25日	6264円(込)
14	NS	初	ソードアート・オンライン -ホロウ・リアリゼーション- DELUXE EDITION	1万5691本	1万5691本	バンダイナムコエンターテインメント	RPG	4月25日	6156円(込)
15	NS	初	ドラゴンズドグマ:ダークアリズン(限定版含む)	1万921本	1万921本	カプコン	アクション	4月25日	4309円(込)
16	NS	↓15	スーパーマリオ オデッセイ(限定版、同梱版含む)	1万763本	197万9640本	任天堂	アクション	17年10月27日	6458円(込)
17	NS	↓9	チョコボの不思議なダンジョン エブリバディ!	9678本	4万5304本	スクウェア・エニックス	RPG	3月20日	5184円(込)
18	NS	↓14	星のカービィ スターアライズ	9241本	75万9507本	任天堂	アクション	18年3月16日	6458円(込)
19	NS	↓16	太鼓の達人 Nintendo Switchば～じょん!	8764本	32万7358本	バンダイナムコエンターテインメント	アクション	18年7月19日	6588円(込)
20	NS	初	ラングリッサーI&II(限定版含む)	7500本	7500本	角川ゲームス	シミュレーションRPG	4月18日	7344円(込)

ランキング全圏をNSが席巻

平成最後の売上1位は『ドラゴンボール』! 初登場で10万本は、なかなか好調な滑り出しですね。早期購入特典の、アーケード版で使えるレアカードも売り上げにつながったみたい。

また、初登場のソフトが7本もランクインしました。この中から新たなロングセラーも現れるかもしれません。さらに今月は、上位の20本がすべてNintendo Switchという結果に。これは史上初めてのはずです。平成最後とはいえ、新たな時代、来てますすねえ。

任天堂ハード別売り上げ台数

Nintendo Switch、GWを前にして17万台と、まだまだ勢いは衰えません。ちなみに累計は東京都の全世帯数よりも多いんですよ。一家に1台以上。

	累計販売台数	4/1～4/7	4/8～4/14	4/15～4/21	4/22～4/28	期間計
NS	797万9913台	4万6754台	5万1900台	3万9465台	4万1570台	17万9689台
2DS	53万6228台	479台	373台	315台	304台	1471台
New2DS LL	97万9239台	3030台	2918台	2857台	4714台	1万3519台
New3DS LL	485万7116台	1036台	764台	737台	732台	3269台

(メディアクリエイト調べ) ※現在生産・販売されている任天堂ハードに限ります

6月号 読者アンケートより集計
読者が選ぶ期待ソフト支持率 TOP15

※NSはNintendo Switch（ニンテンドースイッチ）、SDはSmart Deviceの略称です

順位	機種	前回	タイトル	支持率	メーカー / 発売日	ジャンル / 価格
1	NS	→1	ポケットモンスター ソード・シールド	33.3%	ポケモン 冬	RPG 価格未定
2	NS	→2	どうぶつの森（仮）	27.5%	任天堂 2019年	コミュニケーション 価格未定
3	NS	↑4	スーパーマリオメーカー 2	17.3%	任天堂 6月28日	アクション 6458円(込)
4	NS	↑7	ゼルダの伝説 夢をみる島	17.1%	任天堂 2019年	アクションアドベンチャー 価格未定
5	NS	↓3	ファイアーエムブレム 風花雪月	17.0%	任天堂 7月26日	シミュレーションRPG 7538円(込)
6	NS	→6	ルーンファクトリー4スペシャル	10.8%	マーベラス 7月25日	シミュレーション 5378円(込)
7	NS	↑12	ルイージマンション3（仮）	9.2%	任天堂 2019年	アクション 価格未定
8	NS	↓5	ルーンファクトリー5	8.5%	マーベラス 2020年	未定 価格未定
9	NS	↑10	妖怪ウォッチ4 ぼくらは同じ空を見上げている	6.9%	レベルファイブ 6月6日	RPG 6458円(込)
10	NS	↓8	牧場物語シリーズ	6.7%	マーベラス 未定	未定 価格未定
11	NS	初	マリオ&ソニック AT 東京オリンピック™	5.9%	セガゲームス 冬	スポーツ 価格未定
12	NS	↓9	ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めてS	5.6%	スクウェア・エニックス 秋	RPG 価格未定
13	SD	→13	マリオカート ツアー	4.9%	任天堂 夏	RAC 価格未定
14	NS	↑圏外	ベヨネッタ3	4.6%	任天堂 未定	アクション 価格未定
15	NS	↓14	ドラえもん のび太の牧場物語	3.6%	バンダイナムコエンターテインメント 6月13日	SLG 6588円(込)

PICK UP TITLE

5 NS ↓3 ファイアーエムブレム 風花雪月

任天堂 7月26日 シミュレーションRPG 7538円(込) **17.0%**



新情報が発表されました！ P4にて詳しく紹介してます。公式Twitter(@FireEmblemJP)では、キャラクター紹介や会話内容の動画などの情報も盛りだくさん。要チェックです！

9 NS ↑10 妖怪ウォッチ4 ぼくらは同じ空を見上げている

レベルファイブ 6月6日 RPG 6458円(込) **6.9%**



発売直前です！ 現代、未来、過去、そして妖怪の暮らす妖魔界、4つの世界を股にかける大冒険が間もなく始まります。ケータたち人間も戦闘に参加するというのは驚きですね。

11 NS 初 マリオ&ソニック AT 東京オリンピック™

セガゲームス 冬 スポーツ 価格未定 **5.9%**



マリオとソニックたちによるスポーツの祭典！ シリーズ6作目となる今作の舞台は、いよいよ来年に迫った東京オリンピックです。Joy-Conでの体感的な操作が気になります。

平成最後の期待ランキングです

ランキング全体の顔ぶれはほぼ変わらず。4位『夢をみる島』が3ランクアップで、R子も嬉しいです。知らない人にはぜひ遊んで欲しい一本。

13位『マリオカート』はクローズドβテストが22日に開始予定。SNSなどで検索すると、いち早く遊んだ人の感想を読めるかもしれませんよ。



⬆『ゼルダBotW』の地名にも、この作品の名称がいくつも登場してるんです

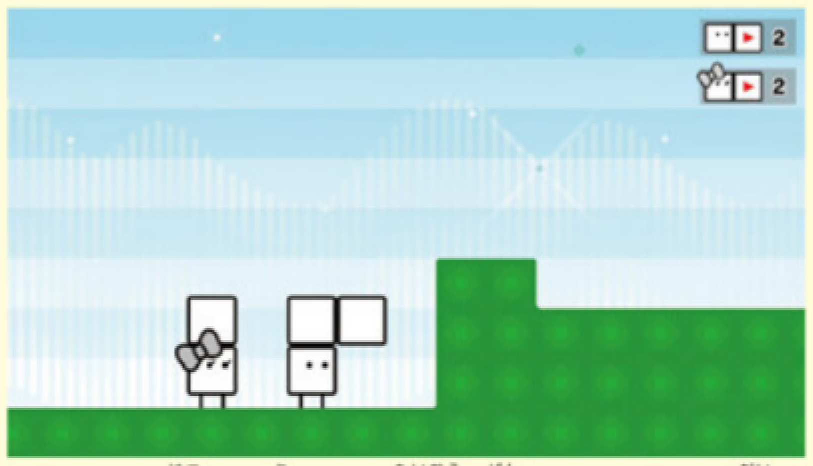
明日、誰かに教えたくなる!? 平成最後&令和最初のNintendo Switchタイトル

5月1日から元号が「令和」になったわけですが、ちょうどこの節目に発売されたゲームを調べてみました。ちょうど連休中ということもあってか、DL専用ソフトが並びました。

ちなみに平成最初に発売されたゲームは、ファミコンディスクシステムで1989年1月14日に登場した『ハレーウォーズ』（タイトー）のようです。平成30年の歴史は、ファミコンからSwitchまでの歴史でもあったんですね。

平成最後のSwitchタイトル

NSDL ハコボーイ！&ハコガール！
■任天堂 ■パズル ■4月26日発売 ■1200円(込)



⬆シリーズ初の2人プレイ対応。全270ステージの大ボリュームは、平成中には遊びきれなかったほど!?

令和最初のSwitchタイトル

NSDL アーケードアーカイブス テラフォース
■ハムスター ■シューティング ■5月2日配信 ■823円(込)

NSDL エックスモーフ:ディフェンス
■テヨンジャパン ■シミュレーション ■5月2日配信 ■2000円(込)

NSDL Bard's Gold-Nintendo Switch Edition
■eastasiasoft ■アクション ■5月2日配信 ■980円(込)



⬅改元の翌日、3タイトルが同時発売。レトロな雰囲気の作品が多めでした

新作ソフト発売スケジュール

※右側の通し番号はP96の読者アンケート用の数字です。
※新規タイトルは赤色、発売日などに変更があったタイトルは緑色になっています。
※DL版はダウンロード販売を示します。

Nintendo Switch

5月21日	チームソニックレーシング【DL版あり】	セガゲームス/6469円(込)/RAC	1
5月23日	アサシン クリードⅢ リマスター【DL版あり】	ユービーアイソフト/5184円(込)/A·ADV	2
5月23日	私立ベルばら学園 ～ベルサイユのばらRe*imagination～【DL版あり】	アイディアファクトリー/6804円(込)/ADV	3
5月23日	私立ベルばら学園 ～ベルサイユのばらRe*imagination～ 限定版	アイディアファクトリー/8964円(込)/ADV	3
5月23日	バイオハザード0 HDリマスター【DL版のみ】	カプコン/3300円(込)/A·ADV	4
5月23日	バイオハザード HDリマスター【DL版のみ】	カプコン/3300円(込)/A·ADV	5
5月23日	バイオハザード オリジンズコレクション	カプコン/5440円(込)/A·ADV	6
5月23日	バイオハザード オリジンズコレクション LIMITED EDITION(イーカプコン専売)	カプコン/1万260円(込)/A·ADV	6
5月23日	みんなのどうぶつしょうぎ【DL版 4667円(込)】	シルバースタージャパン/5184円(込)/TBL	7
5月30日	VA-11 Hall-A ヴァルハラ【DL版 2160円(込)】	PLAYISM/3758円(込)/ADV	8
5月30日	猛獣使いと王子様 ～Flower & Snow～ for Nintendo Switch【DL版あり】	アイディアファクトリー/7344円(込)/ADV	9
5月30日	猛獣使いと王子様 ～Flower & Snow～ for Nintendo Switch 限定版	アイディアファクトリー/9504円(込)/ADV	9
春	オメガヴァンパイア	プロトタイプ/価格未定/ADV	10
春	Ninjala【DL版あり】	ガンホー·オンライン·エンターテイメント/価格未定/ACT	11
6月6日	EA BEST HITS FIFA 19	エレクトロニック·アーツ/3024円(込)/SPT	12
6月6日	妖怪ウォッチ4 ぼくらは同じ空を見上げている【DL版あり】	レベルファイブ/6458円(込)/RPG	13
6月13日	ドラえもん のび太の牧場物語【DL版あり】	バンダイナムコエンターテインメント/6588円(込)/SLG	14
6月20日	CLOCK ZERO ～終焉の一秒～ Devote【DL版あり】	アイディアファクトリー/6804円(込)/ADV	15
6月20日	CLOCK ZERO ～終焉の一秒～ Devote 限定版	アイディアファクトリー/8964円(込)/ADV	15
6月20日	Summer Pockets【DL版 6800円(込)】	プロトタイプ/7776円(込)/ADV	16
6月20日	華ヤカ哉、我ガ一族 幻燈ノスタルジィ for Nintendo Switch【DL版あり】	アイディアファクトリー/7344円(込)/ADV	17
6月20日	華ヤカ哉、我ガ一族 幻燈ノスタルジィ for Nintendo Switch 限定版	アイディアファクトリー/9504円(込)/ADV	17
6月27日	実況パワフルプロ野球【DL版あり】	KONAMI/7538円(込)/SPT	18
6月27日	じんるいのみなさまへ【DL版あり】	日本一ソフトウェア/7538円(込)/ADV	19
6月27日	ぷよぷよeスポーツ	セガゲームス/2149円(込)/PZL	20
6月27日	LA-MULANA 2【DL版 3218円(込)】	PLAYISM/4298円(込)/ACT	21
6月28日	スーパーマリオメーカー 2【DL版あり】	任天堂/6458円(込)/ACT	22
6月28日	スーパーマリオメーカー 2 はじめてのオンラインセット【DL版あり】	任天堂/7538円(込)/ACT	22
7月4日	CLANNAD【DL版 4600円(込)】	プロトタイプ/5616円(込)/ADV	23
7月4日	進撃の巨人2 -Final Battle-【DL版あり】	コーエーテクモゲームス/8424円(込)/ACT	24
7月4日	PixARK(ピックスアーク)【DL版あり】	スパイク·チュンソフト/5940円(込)/ACT	25
7月11日	カエル畑DEつかまえて☆彡【DL版あり】	拓洋興業/6264円(込)/ADV	26
7月11日	GOD EATER 3【DL版あり】	バンダイナムコエンターテインメント/7344円(込)/ACT	27
7月11日	ぷるきゃらフレンズ ほっぺちゃんとサンリオキャラクターズ	ネオス/5184円(込)/SLG	28
7月18日	真 流行り神1·2パック【DL版あり】	日本一ソフトウェア/5378円(込)/ADV	29
7月18日	すみっコぐらし 学校生活はじめるんです【DL版あり】	日本コロムビア/6264円(込)/CMN	30
7月18日	不思議の幻想郷 -ロータスラビリンス-【DL版 6264円(込)】	UNTIES/6912円(込)/RPG	31
7月18日	不思議の幻想郷 -ロータスラビリンス- 特別限定版	UNTIES/9936円(込)/RPG	31
7月19日	MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3: The Black Order【DL版あり】	任天堂/7538円(込)/ACT	32
7月24日	東京2020オリンピック The Official Video Game™【DL版あり】	セガゲームス/5389円(込)/SPT	33
7月25日	AI: ソムニウム ファイル【DL版あり】	スパイク·チュンソフト/7344円(込)/ADV	34
7月25日	キルラキル ザ·ゲーム -異布-【DL版 6800円(込)】	アークシステムワークス/7344円(込)/FTG	35
7月25日	キルラキル ザ·ゲーム -異布- 限定版「人衣魅徹弩 撲枢」	アークシステムワークス/1万800円(込)/FTG	35
7月25日	彩京 SHOOTING LIBRARY Vol.1	シティコネクション/4104円(込)/STG	36
7月25日	彩京 SHOOTING LIBRARY Vol.1 限定版	シティコネクション/6264円(込)/STG	36
7月25日	Tlicolity Eyes -twinkle showtime-【DL版あり】	アイディアファクトリー/7344円(込)/ADV	37
7月25日	Tlicolity Eyes -twinkle showtime- 限定版	アイディアファクトリー/9504円(込)/ADV	37
7月25日	ピオフィオーレの晩鐘 -ricordo-【DL版あり】	アイディアファクトリー/6804円(込)/ADV	38
7月25日	ピオフィオーレの晩鐘 -ricordo- 限定版	アイディアファクトリー/8964円(込)/ADV	38
7月25日	ルーンファクトリー4スペシャル【DL版あり】	マーベラス/5378円(込)/SLG	39
7月25日	ルーンファクトリー4スペシャル メモリアルボックス	マーベラス/9504円(込)/SLG	39
7月26日	ファイアーエムブレム 風花雪月【DL版あり/パッケージ付きDL版※あり】	任天堂/7538円(込)/S·RPG	40
7月26日	ファイアーエムブレム 風花雪月 Fódlan Collection(フォドラコレクション)【パッケージ付きDL版※あり】	任天堂/1万778円(込)/S·RPG	40
8月1日	クリスタルクライシス【DL版 3996円(込)】	Pikii/4320円(込)/PZL	41
8月22日	片恋いコントラスト ―collection of branch―【DL版あり】	アイディアファクトリー/7344円(込)/ADV	42
8月22日	片恋いコントラスト ―collection of branch― 限定版	アイディアファクトリー/9504円(込)/ADV	42
8月29日	彩京 SHOOTING LIBRARY Vol.2	シティコネクション/4104円(込)/STG	43
8月29日	彩京 SHOOTING LIBRARY Vol.2 限定版	シティコネクション/6264円(込)/STG	43
8月29日	ラズベリーキューブ【DL版 4298円(込)】	iMel/5378円(込)/ADV	44
8月29日	ラズベリーキューブ 初回限定特装版	iMel/9698円(込)/ADV	44
8月30日	ASTRAL CHAIN【DL版あり/パッケージ付きDL版※あり】	任天堂/8618円(込)/ACT	45
8月30日	ASTRAL CHAIN COLLECTOR'S EDITION【パッケージ付きDL版※あり】	任天堂/1万778円(込)/ACT	45
夏	鬼ノ哭ク邦【DL版あり】	スクウェア·エニックス/価格未定/A·RPG	46
夏	ソードアート·オンライン フェイタル·バレット COMPLETE EDITION for Nintendo Switch	バンダイナムコエンターテインメント/価格未定/A·RPG	47
夏	DAEMON X MACHINA【DL版あり】	マーベラス/価格未定/ACT	48
夏	Bloodstained: Ritual of the Night	505 Games/価格未定/ACT	49
9月19日	カードファイト!! ヴァンガード エクス(EX)【DL版あり】	フリュー/7538円(込)/RPG	50
9月19日	蛇香のライラ ～Trap of MUSK～【DL版あり】	アイディアファクトリー/7344円(込)/ADV	51
9月19日	蛇香のライラ ～Trap of MUSK～ 限定版	アイディアファクトリー/9504円(込)/ADV	51
秋	アライアンス·アライブ HDリマスター	フリュー/価格未定/RPG	52
秋	グリザイアの果実·迷宮·楽園 フルパッケージ【DL版 6800円(込)】	プロトタイプ/7776円(込)/ADV	53
秋	DEAD BY DAYLIGHT	Behaviour Interactive/価格未定/ACT	54
秋	ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて S	スクウェア·エニックス/価格未定/RPG	55
2019年	イナズマイレブン アレスの天秤	レベルファイブ/価格未定/RPG	56
2019年	SDガンダム ジージェネレーション クロスレイズ	バンダイナムコエンターテインメント/価格未定/SLG	57
2019年	オメガラビリンス ライフ	ディースリー·パブリッシャー/価格未定/RPG	58
2019年	幻奏喫茶アンシャンテ	アイディアファクトリー/価格未定/ADV	59
2019年	幻想マネージュ	5pb./価格未定/ADV	60
2019年	ショベルナイト	フライハイワークス/価格未定/ACT	61
2019年	ゼルダの伝説 夢をみる島	任天堂/価格未定/A·ADV	62
2019年	ディズニー ツムツム フェスティバル	バンダイナムコエンターテインメント/価格未定/PRT	63
2019年	デジモンサヴァイブ	バンダイナムコエンターテインメント/価格未定/S·RPG	64
2019年	どうぶつの森(仮)	任天堂/価格未定/CMN	65
2019年	LoverPretend	アイディアファクトリー/価格未定/ADV	66
2019年	ニンジャボックス	バンダイナムコエンターテインメント/価格未定/RPG	67
2019年	薄桜鬼 真改 月影ノ抄【DL版あり】	アイディアファクトリー/6804円(込)/ADV	68
2019年	薄桜鬼 真改 月影ノ抄 限定版	アイディアファクトリー/8964円(込)/ADV	68
2019年	BUSTAFELLOWS(バスタフェロウズ)	文化放送エクステンド/価格未定/ADV	69
2019年	ファイナルファンタジー·クリスタルクロニクル リマスター	スクウェア·エニックス/価格未定/A·RPG	70
2019年	ルイージマンション3(仮)	任天堂/価格未定/ACT	71
冬	SAMURAI SPIRITS	SNK/価格未定/FTG	72
冬	ポケットモンスター ソード	ポケモン/価格未定/RPG	73
冬	ポケットモンスター シールド	ポケモン/価格未定/RPG	74
冬	マリオ&ソニック AT 東京オリンピック™	セガゲームス/価格未定/SPT	75
2020年	ジャックジャンヌ	ブロッコリー/価格未定/SLG	76
2020年	Shironeko New Project(仮)	コロプラ/価格未定/A·RPG	77
2020年	薄桜鬼 真改 銀星ノ抄	アイディアファクトリー/価格未定/ADV	78
2020年	ルーンファクトリー5	マーベラス/価格未定/未定	79
未定	ANONYMOUS;CODE	5pb./価格未定/ADV	80
未定	AMNESIA for Nintendo Switch	アイディアファクトリー/価格未定/ADV	81
未定	オランピアソワレ【DL版あり】	アイディアファクトリー/7344円(込)/ADV	82
未定	オランピアソワレ 限定版	アイディアファクトリー/9504円(込)/ADV	82
未定	白き鋼鉄のX(イクス) THE OUT OF GUNVOLT	インティ·クリエイツ/価格未定/ACT	83
未定	真·女神転生V	アトラス/価格未定/RPG	84
未定	戦刻ナイトブラッド	アイディアファクトリー/価格未定/SLG	85
未定	ダービースタリオンシリーズ	ゲームアディクト/価格未定/未定	86
未定	ハイパースポーツ R【DL版あり】	KONAMI/価格未定/SPT	87
未定	ハライチ岩井プロデュース企画(仮)	アイディアファクトリー/価格未定/未定	88
未定	ビルシャナ戦姫 ～源平飛花夢想～	アイディアファクトリー/価格未定/ADV	89
未定	ベヨネッタ3	任天堂/価格未定/ACT	90
未定	ペルソナ5スクランブル ザ·ファントムストライカーズ	アトラス/価格未定/A·RPG	91
未定	牧場物語シリーズ	マーベラス/価格未定/未定	92

Nintendo Switch ダウンロードソフト

5月23日	バイオハザード4	カプコン/3300円(込)/A·ADV	93
5月23日	ヒロインアンセムゼロ エピソード1【5月22日まで1332円(込)】	Winking/1480円(込)/A·ADV	94
5月23日	ブルームーン【5月22日まで249円(込)】	PLAYISM/498円(込)/ADV	95
5月23日	みんなの倉庫番	アンバランス/1980円(込)/PZL	96
5月23日	ワンダーボーイ リターンズ リミックス	シーエフケー/1620円(込)/ACT	97
5月30日	ポケットランブル	DANGEN Entertainment/1080円(込)/FTG	98
5月30日	ホッピングガールこはね ジャンピングキングダム ～黒兎の姫～	ディー·オー/1296円(込)/ACT	99
5月	火吹山の魔法使い	コーラス·ワールドワイド/2980円(込)/RPG	100
春	A Hat in Time	Humble Bundle/価格未定/ACT	101
春	クリスタル·クラッシュ【超攻撃的パズル合戦!】	コールド·フュージョン/価格未定/PZL	102
春	ケイデンス·オブ·ハイラル: クリプト·オブ·ネクロダンサー feat. ゼルダの伝説	スパイク·チュンソフト/価格未定/ACT	103
春	幻走スカイドリフト	UNTIES/価格未定/RAC	104
春	スチームワールドクエスト	フライハイワークス/価格未定/RPG	105
春	タイニーメタル 虚構の帝国	ディライトワークス インディーズ/1800円(込)/SLG	106
春	ダウンタウン乱闘行進曲マッハ!!	アークシステムワークス/価格未定/ACT	107
春	NOAHMUND(ノアムンド)	Shinyuden/1980円(込)/RPG	108
春	Back in 1995	メディアスケープ/980円(込)/A·ADV	109
春	プチコン4 SmileBASIC	スマイルブーム/価格未定/ETC	110
春	Rain City	ORENDA/価格未定/ADV	111
6月13日	夢現Re:Master	工画堂スタジオ/7344円(込)/ADV	112
6月中旬	蹴落とし!トレジャーハンター!	UNTIES/価格未定/PRT	113
6月中旬	Muse Dash	X.D. Network Inc./価格未定/MUS	114

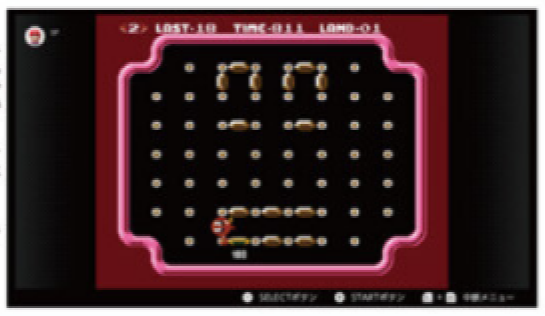
●ACT…アクション ●FTG…対戦格闘アクション ●RPG…ロールプレイング ●SLG…シミュレーション ●S・RPG…シミュレーションRPG ●ADV…アドベンチャー ●A・ADV…アクションアドベンチャー ●CMN…コミュニケーション
●PRT…パーティ・バラエティ ●STG…シューティング ●RAC…レース ●SPT…スポーツ ●PZL…パズル ●TCG…対戦カードゲーム ●TBL…テーブル ●EDU…教育・学習 ●DGM…デジタルメディア ●MUS…音楽 ●ETC…その他

6月	ネコぱらVol.3 ネコたちのアロマティゼ	シーエフケー/1620円(込)/ADV	115
6月以降	フォーレジェリア	ケムコ/価格未定/RPG	116
7月	ザ・ニンジャウォーリアーズ ワンスアゲイン	タイトー/価格未定/ACT	117
8月29日	ストライカーズ1999	シティコネクション/価格未定/STG	118
夏	ヴァンプレイス:コールドソウル	コーラス・ワールドワイド/価格未定/RPG	119
夏	記憶 Path to Mnemosyne	賈船/価格未定/ADV	120
夏	ディアマジ ー魔法少年学科ー	カエルエックス/価格未定/ADV	121
夏	デビル メイ クライ	カプコン/価格未定/ACT	122
夏	婆裟羅コレクション	コーラス・ワールドワイド/価格未定/STG	123
夏	秘封ぼうえんきょう	メディアスケープ/価格未定/S・RPG	124
秋	東方幻想麻雀	メディアスケープ/価格未定/TBL	125
2019年	Untitled Goose Game	House House + Panic/価格未定/ADV	126
2019年	王立　穴ポコ学園	エインシャント/価格未定/RPG	127
2019年	カニノケンカ - Fight Crab -	Nussoft/価格未定/ACT	128
2019年	彼女と僕と彼女の澎湖湾-Blue Blood Lagoon-	賈船/価格未定/ADV	129
2019年	GIGA WRECKER ALT.	Rising Star Games/1980円(込)/ACT	130
2019年	キャットクエスト2	フライハイワークス/価格未定/A・RPG	131
2019年	今宵、妖しい口づけを～雅・京牙・沙門編～	ボルテージ/価格未定/ADV	132
2019年	今宵、妖しい口づけを～綺龍・千影・雪之丞編～	ボルテージ/価格未定/ADV	133
2019年	魂斗羅 アニバーサリーコレクション	KONAMI/価格未定/ACT	134
2019年	3rd eye(サードアイ)	UNTIES/価格未定/ADV	135
2019年	すすめ!! まもって騎士 姫の突撃セレナーデ	エインシャント/価格未定/ACT	136
2019年	TOWN(仮)	ゲームフリーク/価格未定/RPG	137
2019年	Dual Blade ～Battle of The Female Ninja～	ベイオウルフ/価格未定/ACT	138
2019年	バーガータイムパーティー	G・モード/価格未定/ACT	139
2019年	PICO PARK	tecopark/価格未定/PZL	140
2019年	ぴよるん育成日記	賈船/価格未定/CMN	141
2019年	ブレイブダンジョン 正義の意味	INSIDE SYSTEM/価格未定/RPG	142
2019年	MEKORAMA	レイニーフロッグ/価格未定/PZL	143
2019年	Little Bit War	メディアスケープ/価格未定/SLG	144
2019年	Remothered:Tormented Fathers	DICO/価格未定/A・ADV	145
2019年	ロマンシング サガ3	スクウェア・エニックス/価格未定/RPG	146
2020年	N1RV Ann-A	PLAYISM/価格未定/ADV	147
未定	アーケードアーカイブス イー・アル・カンフー	ハムスター/価格未定/ACT	148
未定	アーケードアーカイブス イメージファイト	ハムスター/価格未定/STG	149
未定	アーケードアーカイブス 空手道	ハムスター/価格未定/ACT	150
未定	アーケードアーカイブス テクモボウル	ハムスター/価格未定/SPT	151
未定	アーケードアーカイブス 怒号層圏	ハムスター/価格未定/ACT	152
未定	アーケードアーカイブス VS.グラディウス	ハムスター/価格未定/STG	153
未定	アーケードアーカイブス VS.クルクルランド	ハムスター/価格未定/ACT	154
未定	アーケードアーカイブス VS.バルーンファイト	ハムスター/価格未定/ACT	155
未定	アーケードアーカイブス VS.ピンボール	ハムスター/価格未定/TBL	156
未定	アーケードアーカイブス VS.レッキングクルー	ハムスター/価格未定/ACT	157
未定	アーケードアーカイブス ブーヤン	ハムスター/価格未定/ACT	158
未定	アーケードアーカイブス ぶたさん	ハムスター/価格未定/ACT	159
未定	アーケードアーカイブス ロードファイター	ハムスター/価格未定/ACT	160
未定	アシュラ	DANGEN Entertainment/価格未定/A・RPG	161
未定	アスタロン: 地球の涙	DANGEN Entertainment/価格未定/ACT	162
未定	イップとオップ	Sparpweed/価格未定/ACT	163
未定	エニグマティス 2:レイブンウッドの霧	Digital Bards/1000円(込)/ADV	164
未定	オバケな船と宝物	フライハイワークス/価格未定/PZL	165
未定	がんばれ!スーパーストライカーズ	ワーカービー/価格未定/RPG	166
未定	CREEPING TERROR [Re:]	メビウス/価格未定/A・ADV	167
未定	建築!ゴンドラ&リフト	Digital Bards/1500円(込)/PZL	168
未定	コチョウノユメ 胡蝶の夢	CIRCLE Ent./価格未定/ACT	169
未定	The TakeOver	DANGEN Entertainment/価格未定/ACT	170
未定	Minoria	DANGEN Entertainment/価格未定/ACT	171
未定	SHADOWGUN LEGENDS	MADFINGER Games/価格未定/STG	172
未定	She Remembered Caterpillars	Jumpsuit Entertainment/価格未定/PZL	173
未定	JUST DANCE 2019(英語版)	ユービーアイソフト/6264円(込)/MUS	174
未定	Super 1001 Spikes EX	Pikii/価格未定/ACT	175
未定	Super Slime Arena	DANGEN Entertainment/価格未定/PRT	176
未定	スモーク・アンド・サクリファイス(仮)	テヨンジャパン/価格未定/ACT	177
未定	Slay the Spire	Humble Bundle/価格未定/TCG	178
未定	SEGA AGES イチダントアール	セガゲームス/価格未定/TBL	179
未定	SEGA AGES コラムスII	セガゲームス/価格未定/PZL	180
未定	SEGA AGES サンダーフォースAC	セガゲームス/価格未定/STG	181
未定	SEGA AGES G-LOC AIR BATTLE	セガゲームス/価格未定/STG	182
未定	SEGA AGES SHINOBI 忍	セガゲームス/価格未定/ACT	183
未定	SEGA AGES スペースハリアー	セガゲームス/価格未定/STG	184
未定	SEGA AGES ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	セガゲームス/価格未定/ACT	185
未定	SEGA AGES ファンタジーゾーン	セガゲームス/価格未定/STG	186
未定	SEGA AGES ぷよぷよ通	セガゲームス/999円(込)/PZL	187
未定	SEGA AGES ヘルツォーク ツヴァイ	セガゲームス/価格未定/SLG	188
未定	SEGA AGES ワンダーボーイ モンスターランド	セガゲームス/999円(込)/ACT	189
未定	Solstice Chronicles : MIA	CIRCLE Ent./価格未定/ACT	190
未定	Song of Memories	DICO/価格未定/ADV	191
未定	Dusty Raging Fist	PD Design Studio/価格未定/ACT	192
未定	DEAD OR ALIVE Xtreme 3 Scarlet 基本無料版	コーエーテクモゲームス/基本無料/FTG	193
未定	TOKYO DARK -Remembrance-	UNTIES/価格未定/ADV	194
未定	ドットホラー ストーリー	レイニーフロッグ/価格未定/ADV	195
未定	Knights of Pen and Paper +1 Deluxier Edition	ワーカービー/価格未定/RPG	196
未定	パズル ボックス メーカー	レイニーフロッグ/価格未定/PZL	197
未定	BackSlash	Skeleton Crew Studio/価格未定/ACT	198
未定	ピコンティア	フライハイワークス/価格未定/RPG	199
未定	Fight Knight	DANGEN Entertainment/価格未定/ACT	200
未定	Forager	Humble Bundle/価格未定/SLG	201
未定	PAYDAY 2	Starbreeze Studios/価格未定/STG	202
未定	ミネコのナイトマーケット	Humble Bundle/価格未定/ACT	203
未定	メイドさんを右にミ☆	メディアスケープ/価格未定/ACT	204
未定	勇者ヤマダくん	オニオンゲームス/価格未定/RPG	205
未定	ヨイヤミドリーマー	メディアスケープ/価格未定/ACT	206
未定	Runner3	Pikii/価格未定/MUS	207
未定	LUNAXXX(仮)	ピグミースタジオ/価格未定/ACT	208
未定	Redout	Pikii/価格未定/RAC	209
未定	Renaine	DANGEN Entertainment/価格未定/ACT	210
3DS			
5月23日	大戦略　大東亜興亡史DX～第二次世界大戦～	システムソフト・アルファー/7020円(込)/SLG	211
3DS ダウンロードソフト			
春	モバイルボール	XFLAGスタジオ/価格未定/ACT	212
未定	伊勢志摩ミステリー案内 偽りの黒真珠	ハッピーミール/980円(込)/ADV	213
未定	ドットホラー ストーリー	レイニーフロッグ/価格未定/ADV	214
未定	ピコンティア	フライハイワークス/価格未定/RPG	215
未定	MEKORAMA	レイニーフロッグ/価格未定/PZL	216
Trading Card Game			
5月31日	ポケモンカードゲーム サン&ムーン 拡張パック「ミラクルツイン」	ポケモン/162円(込)/TCG	217
5月31日	ポケモンカードゲーム サン&ムーン スターターセット TAG TEAM GX「エーフィ&デオキシスGX」	ポケモン/1680円(込)/TCG	218
5月31日	ポケモンカードゲーム サン&ムーン スターターセット TAG TEAM GX「ブラッキー&ダークライGX」	ポケモン/1680円(込)/TCG	219
6月27日	ファイアーエムブレム0(サイファ) 第17弾 スターターデッキ「絆の戦士たち篇」	任天堂/1598円(込)/TCG	220
6月27日	ファイアーエムブレム0(サイファ) 第17弾 ブースターパック「英雄総進軍」	任天堂/378円(込)/TCG	221
Smart Device			
夏	Dr. Mario World	任天堂/価格未定/PZL	222
夏	マリオカート ツアー	任天堂/価格未定/RAC	223
未定	ポケランド	ポケモン/価格未定/ACT	224

※マイニンテンドーストア専売

5月の「ファミリーコンピュータ Nintendo Switch Online」追加タイトル

Nintendo Switch Onlineの有料会員になることで、懐かしのファミコンゲームが多数遊べる「ファミリーコンピュータ Nintendo Switch Online」。5月15日に3本のタイトルが追加される。



➡金塊を全て見つけると、絵が完成してステージクリア

クルクルランド

■任天堂　■1984年11月20日発売
■アクション
ボールで主人公のグルッピーの向きを変え、ステージに隠された金塊を探していく。本作はファミコンディスク版。

ドンキーコングJR.

■任天堂　■1983年7月15日発売
■アクション
マリオによってオリに閉じ込められたドンキーコングを、息子のジュニアが救出に向かう。アーケード版からの移植作。



⬅ツルを上下に移動して敵を避けながら、カギを目指そう



➡画面分割で2人対戦が可能。コースエディットも楽しめる

VS.エキサイトバイク

■任天堂　■1988年12月9日発売
■レース
ターボとアクセルを使い分け、トラック上のさまざまな障害物を乗り越えてゴールを目指す。ファミコンディスク版。

編集部の様子や
取材こぼれ話をお伝えする
巻末コラムコーナー

復活 ニンドリ編集部の間



ニンドリくん豆知識 #5
鳥、それもダチョウの仲間。そのため、いつか空を自由に飛ぶことが夢



編集長コラム

ゴールデンウィークに音楽イベント！ CDが付録！ 音楽をたっぷり楽しむ初夏でした

ゴールデンウィーク&E3前のため、新作情報の動きがにぶい今月号の制作。そのため、記事ラインナップはバリエーション豊かにそろえました(裏テーマはTシャツです)。

GWのおでかけは、音楽イベントいろいろ！ 5月4日は「ファイアーエムブレム EXPO」、同6日は「MUSICエンジン 演奏会（UNDERTALE、DELTARUNE）」。音楽そのものを楽しんだことはもちろん、いろんな人に会えたのが嬉しい！

FE EXPO（P12）では、久しぶりにお会いする関係者の方々がたくさん。



ファイアーエムブレム EXPO

⬆上からながめるZepp Tokyo入りぐち



MUSICエンジン演奏会

⬆横から見るサントリーホール入りぐち

多くの方に見守られ、もっとFEが好きになるような素晴らしいイベントでした。新作も楽しみ！

MUSICエンジン演奏会（P35）は、昨年のコンサートにお邪魔し、その縁あってCD付録への楽曲提供などが実現しています。今回のサントリーホールは、見るからに良いホールで感激。物販は別会場に設置されてるし、その列もすごい！ 昨年よりグレードアップした様子に、なんでかしみじみと感激してしまいました。



コミック連載中のあやたろすさん（P49）とは、会場外でご挨拶。奥さん（右）とともに、手作りのうざいイヌバッジをつけてました。いいなあ～

しかし、どちらも読者の方とは会える余裕がなく…。あとから残念がってもいます。また別の機会があったら嬉しいですね！ サイファ祭 EAST（P15）かな～。

・・・

さて、特集内にも書いてあるとおりですが、昨年12月号の付録「UNDERTALE ファンセレクションCD」が好評だったことを受けて、今回はアンコール付録です。

以前手に入らなかった人に、人気の曲とレアなSE集を聴いてもらうチャンスを。ただしすべて同じというわけにもいかないので、前のを持っている人も楽しめるものに。

そんな1枚を目指しました。

アンコール付録が実現できたのは、『DELTARUNE Chapter 1』が配信されたおかげです。前回は『UNDERTALE』のSwitch版発売記念ということで、そのトレーラー曲から始まりましたが、同様に今回は『DELTARUNE Chapter 1』のトレーラー曲から始まります。短いけれど、販売中のサントラ未収録の特別なトラックです。

そして4曲目にSE集がくるという、異色の構成…。2作品の区切りとなっています。SE集はやっぱり最後の方がしっくりくる、という人もいると思いますが、それも「付録だから」ということで、市販品とはちょっと違った楽しみ方をしてもらえたらなと思います。

それと前回、封入袋まで切り取ってケースにはめてくれた人がけっこういたので、今回は最初から切り取れるサイズでデザインしてもらいました。中身も、外側も、自分流の楽しみ方を見つけてもらえたら嬉しいです。



皆さんからたくさんの声をいただき、しばらく連載も続いたUNDERTALE + DELTARUNE。引き続き今後のご要望など聞かせてくださいね！

・・・

ところで、私が令和になっていちばん最初に聴いた曲は、ユリアーナ・シャノーの「Blow'in in the Wind」でした。FE EXPOの原画展（P14）で流れていたときにはびっくりしちゃったなぁ～。



➡前回はタイトルのイメージどおり黒ジャケットだったので、今回はイラストが映える「白」にしています。レーベルとジャケットはプチおそろいです

84で300会

初代編集長のサオヘンが、京都より来訪。せっかくだから懐かしのメンバーで集まりましょう～ということで、300号記念パーティー!! …ではなく、サオヘンを囲む会（？）を、84で行いましたよ。今までの編集部員全員というわけにはいかないけど、「64ドリーム」の副編集長わたるさん、ドリキン担当ケイ大佐など、読者の皆さんにとってもしかすると懐かしい顔ぶれが一堂に会しました。



いつもお世話になってる会員制食堂、84を貸切。メニュー看板には、初代64ドリームと300号の表紙を描いていただくという粋な計らいも！

ニンドリゲーム実況部：ニコニコチャンネル、OPENRECでたまに活動中

あの激ムズ! インディーズタイトルに挑戦

ゴールデンウィークには、OPENREC（オープンレック）のニンテンドードリーム公式アカウントにて、『Cuphead』（P22）をプレイする様子をお届けしました。今月のインタビューにもあるように、ただ難しいだけではない魅力を感じてもらえたのではないでしょうか？

活動のお知らせはTwitter（@nindori）にて！



ひろぽん：難しくて楽しくてやりがいがあって、めちゃくちゃゲーム実況向きでした。実況ではかなりの回数のやられっぷりを披露してるので、見どころをまとめて動画に編集したいですね。次回放送はエンディングまでやりたいな～。

私のオススメゲーム

「みんなにもこのソフトをぜひ遊んでみてほしい！」という思いを交換し合う、投稿形式のレコメンドコーナー。あなたのオススメするゲームを、あなたの言葉で綴ってください。画面写真も、皆さんが撮ったものを送ってね！

サガスカーレットグレイス　緋色の野望

■Nintendo Switch　■スクウェア・エニックス

クセはすごいがハマると病みつきなバトル

（CCザボンさんの投稿）

このゲームはストーリー・バトル・キャラ育成などの自由度の高さがウリのRPGだ。
生い立ちも目的も違うキャラの中から主人公を選び、主人公ごとの目的に沿って自由に世界を探索できる。エンディングに辿り着くために必須なイベントはあるが、その数は少なく、フリーイベントが多いため、やりたいイベントだけやり、興味がないものはスルーできる。

こういった特徴があるが、本作の最大の魅力は独特のバトルシステムにある。
ターン制コマンド選択式バトルで反射神経が必要になることはまったくないが、戦闘中キャラが突然新しい技を閃き、その場で技をキメる。これがサガシリーズ伝統の閃きシステムで、これがおもしろい。
覚える技に法則性はあるがランダム習得なので、バトル中いつでも「何か技閃くかな?」というワクワク感がある。Lv○になれば技○○を覚える・スキルポイント○○で○○習得…という風に決まったとおりの成長をするわけじゃないのが難しくもあり楽しい。

次に、本作から登場したタイムラインシステム。コマンド入力前とバトル中、常に敵・味方全員の行動順、何をしてくるかが分かるようになっている。
本作は戦闘中の回復手段が非常に少なく、きずぐすり・やくそうのような大量入手・大量消費できる道具が存在しないため、いかにダメージを受ける前に倒すか、相手の行動を封じるかが重要になってくる。タイムラインを見ながら、敵はこう動くからこっちはああしてこうして…と考えるのがおもしろい。

行動が事前にまるわかりでも敵はかなり強く、全滅もしょっちゅうなのだが、本作はプレイヤーへの親切要素がもりだくさんで、全滅してもその場ですぐ同じバトルをやり直せるし、全滅前に閃いていた技は再挑戦バトルでそのまま使える。バトルが発生するイベントでは必ずバトル難易度が表示されるし、プレイヤーから行動を起こさなければ戦闘にならないので、敵とのエンカウントが多すぎてウンザリ…不意にバトルが始まりロクに準備できず…なんてことは起きないのだ。メニュー画面からいつでも戦闘難易度を下げられるし、オートセーブ機能もある。

本作の欠点として、一本道の王道RPGと比べると、キャラ同士の会話少なめ・ムービーほぼ無い・キャラが淡々飄々としていてシュールということがあげられるが、自分はバトルが楽しかったのでそんなに気にならなかった。
以前のサガシリーズよりグンと遊びやすくなっているので、シリーズ未経験の方にもおすすめしたい。





NDW連動 投稿コラム 投稿募集

みなさんのオススメゲームレコメンドを募集！ 投稿はWEBサイトにて受付中です。

>> https://www.ndw.jp/osusume/

読者アンケートハガキより

記事の感想や、編集部へのご意見、質問などをピックアップして紹介します（内容によってはニンドリ学園やゲームソフトファンクラブなどで掲載することがあります）。

5月号のおハガキでは、『ルーンファクトリー』コミック付録、『ヨッシークラフトワールド』の感想が多く届きました！

●「ルーンファクトリー 公式コミック集」楽しませてもらいました!! 私は収録作品のうち、「RF4 ダブル・エース」しか見たことなかったので初見のマンガばかり。でもキャラの説明がしっかりされているので、シリーズをまったく知らなくても楽しめました。絵がかわいくて癒されますね～!!（京都府／CCザボンさん） Switchで『RF4』が出たら、これまでプレイしてない人にも楽しんでもらいたいですね！
●正直に言います。ルンファクに釣られました。ルーンファクトリー4は、ほぼ発売と同時に買って、文字通り寝る間も惜しんでプレイし、とても多くの大切なこと、人として大切にすべきことを教えられ、今の私を作ったと言っても過言ではないゲームです。（中略）7年の時を経て再び、そして新たに描かれるとあり、いち早く特集を組んだこの雑誌をいてもたってもいられず買い求め、童心に返った思いで読みました。しがないルンファク民として心よりお礼申し上げたく思い書かせていただきました。（宮城県／薄荷さん） 釣られるもなにも。ニンドリもRFシリーズとはいろんなご縁で歩んできたので、ファンの皆さんにより楽しんでもらえたなら嬉しいです！
●今回のヨッシーの質感が好きだったので、あんなに拡大して載っていて、詳しい説明もお話ししていて嬉しかったです！（千葉県／ぶうさん） てかっとふさふさ、フロッキー素材のヨッシー。じっくり観察してみてください～。
●引っ越しに伴い、取り置きを頼んでいた書店さんに停止のお願いをしました。とはいえ引っ越した後でも最寄りの本屋が変わらなかったので、停止しなくてもよかったなぁ。これを機に定期購読も考えましたが、書店などでその都度買うより定期購読の方が需要として認識されやすいものでしょうか。（茨城県／海乃さん） お気遣いありがとうございます。定期購読も、書店で尋ねてくれたり定期的に買ってくれたりする方がいることも、とても嬉しいですよー！
●平成の次の世がきても、3DSの新作が発売されるのが嬉しいですね！ システムソフト・アルファーさんありがとう!! げろたんさん、私も平成元年式の車に乗ってます！ 部品がかなり厳しいなか、あとどれくらい乗れるかなぁ～。平成とともに過ごした車ですので、平成が終わるのがなんか寂しいですよ。（広島県／Betamaxさん） 同志！ ゲームもそうですが、時間が経っても楽しいと思えるものって大事ですよね。（編集部げろたん）

ニンドリ

Nintendo DREAM

アンケートハガキ(切手不要)で応募してね

読者プレゼント

ゲームソフトや編集部員が取材などでゲットしたレアものなどをプレゼント。付属のアンケートハガキで、お隣のページのアンケートにご回答のうえご応募ください。
プレゼント応募締め切り:6月6日(木)(消印有効)

1 FE0(サイファ)みんなの大交流会 来場者特典 缶バッチセット(サイン入り) 2名



5月5日に東京で開催された「ファイアーエムブレム0(サイファ)みんなの大交流会」にて来場者にサプライズで配られたバッジを、川出P&ヤングさん、森下弘生さん&金﨑猛さんのサイン入りで2個セットにしてプレゼント。開催せまる「FE0(サイファ)祭」に関してはP15をチェック!(提供:インテリジェントシステムズ)

2『チームソニックレーシング』開発陣直筆サイン入り店頭販促用B2ポスター 1名

P36で特集している『チームソニックレーシング』。販売店舗などで張り出される非売品のB2サイズポスターを、今回プレイインタビューに登場していただいた飯塚隆さん&瀬上純さん&河原塚俊介さんのサイン入りでプレゼント!(提供:セガゲームス)



3『Cuphead』BALZACコラボ SKULLMANフィギュア 1名



Nintendo Switch版『Cuphead』(P22)配信開始を記念して、日本はもとより世界で精力的に活動を続けるホラーパンクバンドBALZAC(バルザック)とまさかのコラボ。一般販売のないコレクターズアイテムです。(提供:Studio MDHR)
※本誌+WEB同時プレゼント企画となります。合わせて1名様となりますことをご了承ください。詳細はNDW.jpにて





ニンドリに"だいこくにゃん"がやってきた!! ambit ND NOVEL DREAM の小説単行本をプレゼント!!

ニンドリ誌面サポーターとして、ハバネ市から"だいこくにゃん"がやってきました! 今回はその記念に、だいこくにゃんがPR大使を務める"ambit ND 小説単行本"をプレゼント!! 詳細はP103(表3)も見てね。



だいこくにゃん
(ハバネ市 非公認ご当地キャラクター)

4 小説単行本 ambit ND01「こどもの国」 1名

ハバネ市に広がる奇妙なウワサ。〈因果の糸〉を操る少年が、〈こどもの国〉からやってくる——。

イラストは『逆転裁判』シリーズなどでおなじみの岩元辰郎さん。新しいタッチへの挑戦という、かっこいいデザインにシビレます。もちろんストーリーも、続きが気になって一気読み! 大人が(もちろん子供も)楽しめる小説です。



著:藤守麻行　イラスト:岩元辰郎

5 小説単行本 ambit ND02「アヴニール・エローズ」 1名

異世界だと思っていたものが実はそうではなかったことを知るまでの、異世界転生アンチテーゼ。

あの山田孝太郎さんがキャラデザインも手がけている嬉しい1作。著者は、P13の『FE 暁』ドラマ執筆を担当した大島悠さん! ロゴはP35 MUSICエンジンと同じ川口忠彦さん。えっ、今月号に関係しすぎ!? だってそういうご縁だもの。



著:大島悠　イラスト:山田孝太郎

毎月21日発売!
Nintendo ニンドリ DREAM 7

July. 2019 vol.303

NEXT MONTH 次号予告

次号は8月号 6月21日(金)に発売します

FEO(サイファ)特製プロモーションカード「エーデルガルト」2枚封入!(『FE 風花雪月』より。川島崎麻里)



E3…それは世界最大のゲーム展示会。6月の締め切り間際にやってきては、その様子を誌面に載せられたり載せられなかったりするという…。E3にあわせて任天堂は、今年は6月12日午前1時より「Nintendo direct:E3 2019」をライブ配信予定。次号の誌面も賑わせてくれるはず! もちろん新作『スーパーマリオメーカー2』、『ファイアーエムブレム 風花雪月』情報もお届け!

※予告の内容は、いろんな事情で変更することがあります

▶▶編集部へのお便りのあて先は…

とじ込みハガキ以外の場合の送り先

〒112-0013 東京都文京区音羽1-15-15
シティ音羽205号
ニンドリ編集部「○○○」係まで

▶▶インターネットでも情報配信中

Twitterアカウント
ニンテンドードリーム編集部
@nindori

公式ホームページ
Nintendo DREAM WEB
https://www.ndw.jp

▶▶EDITOR'S VOICE

お題:イカッペリン号さん

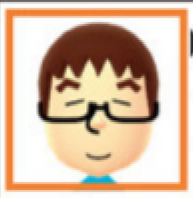
今月の質問 令和になって最初にしたこと



▶▶編集長 りふぁ

毎月Twitterで募集している「今月の質問」に、ハガキで応募が! びっくり。担当げろたんと話して採用となりました。「令和」はもう慣れたけど、「元年」なのは慣れません。

質問の答え 5/2に受付票の記入。「年」の欄は「元」と書くのか!? と迷いながら、「19」と書いてお茶を濁す。



▶▶げろたん

半年ぶりにアラスカから帰国してきた友人と再会。大人同士なので酒宴になったわけですが、話す内容は「太陽の牙」や「最低野郎」、「鉄の竜騎兵」など好きな監督の作品がもっぱらでした。

質問の答え 5/1に、「アークライトノベルス」をお願いしている作家さんの隠れ家で打ち合わせ。



▶▶かややん

SEGA AGESやファミコン、メガドラのゲームを懐かしんで遊ぶ世代と新しく遊ぶ世代がごっちゃになって、楽しさを共有できたら最高だ。

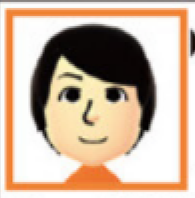
質問の答え 覚えてませんがきっと『UNDERTALE』特集の作業中でした。



▶▶ひろぽん

『Cuphead』は見た目のにぎやかさも適度な難易度もすごいんですが「ゲームに熱中させるための工夫」が詰め込まれているな～と感動しました。いまだにクリアできてないけど…。

質問の答え 朝起きたらまずヤクルトを飲む習慣が付いているので、飲んで、寝た。



▶▶こあら

『チームソニックレーシング』三位一体(?)インタビュー、いかがでした? こっそり教えますと、キャラインタビューは飯塚さん自ら書き下ろしてくださったものです。圧倒的感謝!!

質問の答え 『PSO2』の緊急クエをやっていたような。「令和!」って叫んでる人がいてほっこりした記憶。



▶▶まさと

元号が変わる瞬間ってなんだか年越しみたいでしたね。変更直後、任天堂はInstagramで『スーパーマリオメーカー2』の令和コースの動画を公開していました。…意外かも(笑)

質問の答え 朝起きて『マリオテニス エース』で毎月の新キャラをゲットするために、オンライン対戦。

▶▶STAFF

編集長	冠美花	編集協力	佐藤大作
デスク	湊博道	デザイン	キンダイ/フリーウェイ
編集	嘉山直幸/本郷公康		成田早苗/黒川修二
	太細友香里/古谷正人		GETTARADICCA
ライター	白石岳(ラケータ)		ぽっけ門/NARROW
	梅牧彩夏(ラケータ)	カバーデザイン	成田早苗
	フロラン・ゴルジュ	DTP	ウィッチ・プロジェクト
	kikai	イラスト&コミック	原知絵/倉島一幸
	さあにん@山本直人		岩元辰郎
	ことぶきめぐみ	写真撮影	守屋貴章
		印刷	凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM 2019年7月号

発行人 工藤克俊

編集人 坂井一哉

発行 株式会社 アンビット
〒112-0013
東京都文京区音羽1-15-15
シティ音羽205号
TEL 03(6304)1371(編集・広告)

発売 株式会社 徳間書店
〒141-8202
東京都品川区上大崎3-1-1
目黒セントラルスクエア
TEL 049(293)5521(販売)

▶▶スペックの見かた

Nintendo Switch ② 大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL ①
③■任天堂 ■2018年12月7日発売
■パッケージ版、ダウンロード版ともに7776円(込)
④■アクション ■CERO全年齢
⑤■プレイ人数:TVモード(最大8人)
テーブルモード(最大8人)携帯モード(1人)
⑥■通信:インターネット、ローカルプレイ ■amiibo対応 ⑦

3DS ② 毛糸のカービィ プラス ①
③■任天堂 ■3月7日発売
■パッケージ版、ダウンロード版ともに5378円(込)
④■アクション ■1人プレイ用 ■CERO全年齢
⑥■通信対応:ローカルプレイ× インターネットプレイ×
ダウンロードプレイ× すれちがい通信○
■amiibo対応 ⑦

①ゲームタイトル、もしくは商品名。②プレイするために必要なハード、もしくはメディア。③メーカー名、発売(予定)日、(予定)価格。④ジャンル、テーマ、プレイ人数、CERO倫理規定に基づく審査による対象年齢。ジャンルはニンドリ編集部の分類に基づいており、テーマはゲームの内容やテイストを端的に表したキーワードです(ジャンルと同じ場合は省略)。⑤Nintendo Switchの対応プレイモードとプレイ人数を記載。⑥対応する通信プレイを記入。ニンテンドー3DSの場合は「ローカルプレイ」「インターネットプレイ」は人数分のソフトが必要なもの、「ダウンロードプレイ」はソフト1本で多人数が遊べるもの。⑦限定版情報、ニンテンドーネットワーク対応、amiibo対応といった備考を記載。

※一部のソフト・サービスを除き、NintendoSwitchでオンラインプレイを楽しむには、Nintendo Switch Onlineへ加入する必要があります。



ゲーム書籍を制作してきたアンビットが放つ、



N=なら D=では なエンタメ小説! 発売中!

ArkLight Novels

徳間書店の新文芸レーベル
「アークライトノベルス」より、毎月中旬ごろ発売。
6月20日発売のラインナップはこちら。

夏の呼吸

著者:藤澤 仁
イラスト:典樹



ドラゴンクエストシリーズのシナリオに携わった著者が、過去に執筆した文芸作品を上梓。

イチコミ大学 郷土民俗学同好会(もののけサークル)

著者:星宮すみれ
イラスト:まよ



不思議なものが『見える』大学生が、キャンパスで出会った美人は"もののけ"でした。

ご挨拶 刊行に寄せて

ニンテンドードリームをはじめ、記念書籍や設定資料集を制作してきたアンビットは、
主にゲーム関連書籍を手掛ける出版・編集プロダクションです。
このたび、徳間書店さんが今年5月17日に創刊した新文芸レーベル
「ArkLight Novels (アークライトノベルス)」に参加します。
その理由は単純で、これまで多くのクリエイターの皆さんと出会い、
さまざまなお話をお聞きしてきました。
そんな中で、個のクリエイターの"自分の描きたかった世界"に出会い、
それを実現できる場を立ち上げたかったのです。

アンビットの手掛けるノベルは、皆さんもどこかで聞いたことのある方々や、
どこかで触れたことのあるコンテンツに携わっている方々が多く参加されています。
発売したばかりの「こどもの国」や「アヴニール・エローズ」の
イラストを描かれているお二人も、ニンドリ読者の皆さんなら、ご存じですよね?

各編集者がさまざまな分野の著者・イラストレーターの皆様の
ご縁とともに制作するアンビットのノベル単行本を、ぜひお楽しみください!

各作品の試し読みや最新情報は ambit NOVEL DREAM ND

Twitter:@ambit_ND

発行:(株)アンビット
〒112-0013 東京都文京区音羽1-15-15
シティ音羽205号 TEL:03-6304-1371(編集·広告)

発売:(株)徳間書店
〒141-8202 東京都品川区上大崎3-1-1 目黒セントラルスクエア
TEL:049-293-5521(販売)